Wizardry®

ウィザードリィ・外伝II
イマジネーションズ ガイドブック

CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR

ベニー松山・監修　BENT STUFF・編

アスキーム ASCII

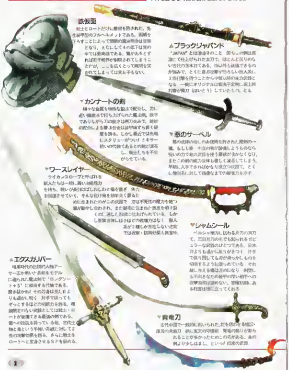
株式会社アスキー　発行人　藤井章生　発行　1993年2月7日
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　TEL(03)3486-7111(大代表)
雑誌営業部TEL(03)3486-1977(ダイヤルイン)　Printed in Japan　大日本印刷(株)

アスキームック ASCII
定価980円
(本体951円)

T1063596540984　雑誌 63596-54

ファイター・ロード

凄まじい腕力と、底無しの体力によって前衛の中核をなす剣士たち。大型の武器、重甲冑を苦もなく扱う姿は壮観ですらある。



鉄仮面

戦士とロードだけに装備を許された、完全装甲型のフルヘルメットである。面頬を下ろすことによって頭部の露出部分は皆無となり、ACにして4の低下は兜の中では最高値である。難があるとすれば若干視界が制限されてしまうことだが、ここを広くとって面頬を突かれてしまっては元も子もない。

▲ブラックジャパンド

"JAPAN"とは漆塗りのこと。柄も鞘も黒漆にて仕上げられた太刀で、ほとんど反りのない古代の日本刀である。侍以外も装備できるのが強みで、とくに直刀攻撃が恐ろしい巨人系に2倍打撃を持つことから中盤以降の主力武器となる。一説にオリジナルは蝦夷平定時に坂上田村麻呂が佩刀（はいとう）していたもの、とも

▼カシナートの剣

種々な金属を特殊な製法で配合し、刀に近い鍛造法で打ち上げられた魔法剣。両刃でありながら刀の鋭さは剃刀並みで、絶妙の配分による鋼と合金は鎧甲冑すら貫く硬度を誇る。しかし最近では先端にスクリューがついたミキサー紛いの代物であるとの説が流布し、戦士たちを不安がらせている。

▼悪のサーベル

悪の戒律の者にのみ使用を許された魔剣の一種。もし善・中立の者が装備しようものなら呪いの力で他の武器を使う自由が効かなくなり、またこの剣の威力自体も著しく減退してしまう。早期に入手できればかなり役立つ武器で、とくに僧侶系に対して残虐なまでの破壊力を示す

▼ワースレイヤー

ライカンスロープと呼ばれる獣人たちは一様に高い再生能力を持ち、戦いが長引けばじわじわと傷を塞ぎ、体力を回復させていく。そんな化け物を効率良く葬るために生まれたのがこの武器で、刃は不死性の魔力を絶つ銀が鍛かし合わされ、また獣毛に包まれた表皮を切り裂くのに適した形状に仕上げられている。しかし武器自体にはさほどの破壊力はなく、獣人系が2種しか存在しない迷宮では攻撃・防御効果も無意味。

▼シャムシール

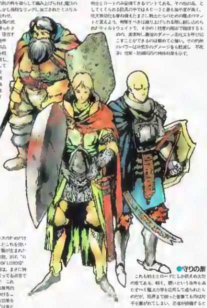
ペルシャ地方に伝わる片刃の湾刀で、三日月刀の名でも知られるポピュラーな武器のひとつである。日本刀よりも遥かに反りがきつく、片手で振り回しても刃が滑らかにものを切断するように造られている。それ故に与える傷は浅めになり、鎧甲冑にも不向きなため装甲の厚い相手への攻撃効果は望めない。冒険初期にある程度は役に立ってくれる

▲エクスカリバー

暗黒時代の伝説的人物アーサー王が用いた長剣をモデルに造られた魔法剣で"ロングソード＋5"に相当する代物である。磨き抜かれたその刀身は見た目よりも遥かに軽く、片手で扱ってもぞっとするほどの切断力を誇る。種族限定のない武器としては戦士・ロードが装備できる最強の剣である。悪への抵抗を持っている他、古代生物と竜という手強い系統に対して2倍の攻撃効果を誇る。さらに戦士をロードへと変身させるSPを秘める。

▼青竜刀

古代中国で一般的に用いられた、鉈を思わせる幅広厚刃の片刃刀。柄に東方の守護獣、青竜の飾りが彫られることが多かったためこの名がある。並の剣より少しはまし、といった程度の武器



●ミスリルの鎖籠手

"真銀"と呼ばれ、黄金よりも値打ちの高い稀少金属ミスリルを材料に、工匠の技の粋を凝らして編み上げられた魔法の鎖籠手。細かい、しかし強靭なリングに加工されたミスリルの鋼を丁寧に編み合わせ、装着者にはおよそ金属の武骨さを感じさせぬ滑らかさを生み出しながら、現存するものでは最高の防御性を持つ籠手の芸術品である。また冷気を軽減する特殊防御を有し、閃光系の呪文に対してある程度の無効化能力もある。SPを開放すれば確実に破損するが、生命力を除く5種の特性値がすべて1上昇する。

●真夏のマント

夏の残照に染め抜かれたかの如くに鮮やかな赤をたたえた戦士とロードのみ装備できるマントである。その他の品、としてくくられる防具の中ではAC－3と最も装甲度が高く、呪文無効化も兼ね備えたまさに戦士たちのための魔法のマントと言えよう。特筆すべきは織り上げられる際に封じ込められたティルトウェイトで、4分の1程度の確率で損傷するものの、非常時に最強のダメージ系呪文を呼び起こすことができるのは極めて心強い。その灼熱のパワーは冷気系のダメージをも軽減し、不死系に攻撃・防御両面の特殊効果を示す。

●聖なる鎧

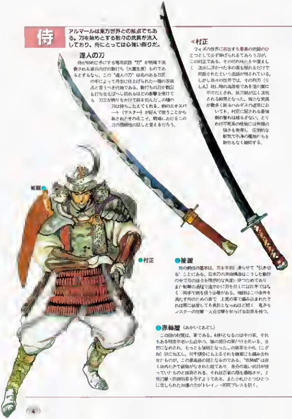
ロードというクラスのためだけにこれが存在し、またこれを使いこなすためにロード職が生まれたとも言うべき至極の鎧。別名"ロードの装束（GARB OF LORDS）"とも呼ばれるこの鎧は、まさに特殊効果の集大成と言っても過言ではないほどの代物で、これを装備したロードは驚異的なまでの力を身につけることになる。順にその効果を挙げてみよう。まずは竜と魔法生物系の攻撃緩和と、獣人、不死、悪魔系への2倍打撃。どんな武器を使っていてもこれらの効果が現われるうえに、さらにクリティカルヒットも繰り出される。呪文攻撃に対してもトップクラスの無効化能力を誇り、炎・冷気・毒・ドレイン・石化などほぼすべてに渡る抵抗を持つ。滅多に使うべきではないが、SPに全員のHPフル回復も用意されている。

●守りの盾

これも戦士とロードにしか扱えぬ大型の盾である。軽く、硬いという条件を満たすべく魔法力学を応用して造られたものだが、限界まで削った重量でも侍は片手を塞がれてしまい、忍者が装備するとその身上である神速のフットワークが殺されてしまう。結局のところ腕力と体力に秀でた2クラス専用となってしまったのである。それだけに装甲度は高く、微妙なバランスを保つ重心はどのような姿勢でも的確に敵の刃、あるいは爪牙を防げるように盾を位置させる。ただ、惜しむらくは呪文無効化や各種抵抗などをまるで持っていない。少々不安ではある。

侍

アルマールは東方世界との接点でもある。刀を始めとする数々の武具が流入しており、侍にとっては心強い限りだ。



達人の刀

侍が初めに手にする専用武器"刀"が戦場で消費される雑兵向けの数打ち（大量生産）ものであるとするなら、この"達人の刀"は名のある刀匠の手によって丹念に仕上げられた一種の芸術品と言うべき代物である。数打ちの刀が数回も打ち合えばへし折れるほどの衝撃を受けても　刀工が祈りをかけて銘を刻んだこの種の刀は持ちこたえてくれる。剣のエキスパート（マスター）が好んで使うことから称されたその名こそ、戦場におけるこの刀の信頼性の証しと言えるだろう。

◀村正

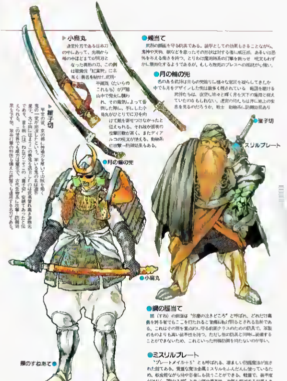
ウィズの世界に存在する最高の武器のひとつとして必ず挙げられるであろう刀が、この村正である。その切れ味たるや凄まじく　流水に浮かべた木の葉も触れるだけで両断されたという逸話が残されている。しかし我々の世界では、その利刃（りしん）故に時の為政者である徳川家に不吉だとされ、妖刀説が広く流布される結果となった。強力な武具が数多く眠るハルギスの迷宮においても、村正に冠される最強剣の誉れは揺るぎない。とりわけ不死系の怪物には無類の強さを発揮し　圧倒的な剣気で不浄の魔物たちを跡形もなく粉砕する。

●袖籠

侍の剣技の基本は、刃を手前に滑らせて"引き切る"ことにある。日本刀の湾曲構造はこうした動作の中で刃の接点を理想的な角度に保つためであり　また斬撃の最中で速やかに刃を引くには片手ではなく　両手で剣を扱う必要がある。袖籠はこの条件を満たす侍のための篭手で　上質の革で編み込まれたそれは腕に装着しても負担とならぬほど軽く　竜系モンスターの攻撃・火炎攻撃を和らげる効果を持つ。

●赤絲縅（あかいとおどし）

この鎧の材質は、革である。材料となるのは牛の革、それもある程度年老いた成牛の、腰の部分の革だけを用いる。自然になめされ、もっとも強靭となったこの腰革を小札（こざね）状に加工し、何千個分にも上るそれを幾重にも編み合わせたものが、この最高級の鎧となるのである。"赤絲縅"は赤く染めた糸で縅飾がなされた鎧であり　身分の高い武将が使っていたものと推測される。それは忍者の類を凌駕させ、2倍打撃・防御効果を示すようである。また小札ひとつひとつに念じられた加護の力がドレイン・即死ブレスを防ぐ。


月の輪の兜
童子切
ミスリルプレート
小烏丸
鋼のすねあて

▶小烏丸

通常片刃である日本刀の中にあって、先端から峰の中ほどまでが両刃となった異形の刀。この剣は歌舞伎「紅葉狩」に名高く、勇名を馳せた武将・平維茂（たいらのこれもち）が戸隠山中で鬼女に襲われ、その毒気によって昏倒した際に、手にした小烏丸がひとりでに刃を向けて敵を寄せつけなかったと伝えられる。それ故か固有の攻撃回数が高く、またディアルコの呪文が使える。動物系に攻撃・防御効果もある。

▶童子切

平安の頃、京の都に神通力を用いて山賊を働く鬼の一党が出没したという。率いる鬼の名は酒呑童子。大江山に住まうこの悪鬼を退治したのは武勇誉れ高き源頼光であり、首を刎（は）ねた刀こそこの"童子切"安綱であったと伝えられる。この世界でも威力は健在で、古代生物系に攻撃・防御効果を示す他、致命打撃の特性も備えた終盤でも通用する名刀である。

●頬当て

武将の顔面を守る防具である。装甲としての効果もさることながら、鬼神や天狗、獣などを象ったその形状は対する者に威圧感、あるいは恐怖を与える働きを持つ。とりわけ魔術師系の打撃を鈍らせ　呪文もわずかに無効化するようであるが、むしろ致死のブレスへの抵抗が強い。

●月の輪の兜

名のある武将は自らの兜飾りに様々な意匠を凝らしてきたが　中でも月をデザインした兜は数多く残されている　戦国を駆ける武将たちは、夜空に煌々と輝く月を天下の象徴と捉えていたのかもしれない。迷宮の侍たちは月に地上の安息を見るのだろうか。戦士・動物系に防御効果あり

●鋼の脛当て

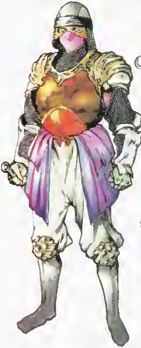
脛（すね）の前面は"弁慶の泣きどころ"と呼ばれ、どれだけ屈強を誇る者でもここを打たれると激痛に転げ回るとされる急所である。これはその脛を重点的に守る前衛クラスのための防具で、一般のものよりも高い耐久性を持つ。ただし他の防具と同時に装備することができないため、これといった特殊防御を持たないのが辛い。

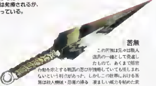
●ミスリルプレート

"プレートメイル＋5"とも呼ばれる、凄まじい防護魔法が施された鎧である。貴重な魔法金属ミスリルをふんだんに使っているため、板金鎧ながら侍や忍者にも扱うことができる。軽量で、装甲度だけなら"聖なる鎧"と並ぶ鎧の最高峰。冷気を軽減する効果もあり、侍の鎧としては"赤絲縅"をACで2上回る最強のものだが　特殊防御、及び呪文無効化率が若干下回る点で好みが別れる。

忍者

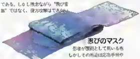
急所を的確に突き、一撃にて敵を絶命させる忍者。素手の時こそその真価は発揮されるが、武具もまた捨てがたい品が揃っている。





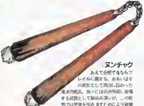
苦無

この苦無は元々は職人道具の一種として発達したもので、あくまで隠密行動を本とする戦国の忍びが携帯していても怪しまれないという利点があった。しかしこの世界における苦無は殺人機械・忍者の操る凄まじい威力を秘めた武具のひとつとして存在する。悪の者にしか装備を許さぬ呪いの力は竜とドレインに抵抗し、忍者系の敵に対しては2倍の打撃力を、そして忍者本来のクリティカル能力に苦無の致命打撃を加えるのである。しかし残念ながら"飛び苦無"ではなく、後方攻撃はできない。



忍びのマスク

忍者が覆面として用いる布。しかしその用途は応急手当や砂塵からの保護、石を包んで武器にするなど多岐に渡る。色彩は一般に淡緑色や蘇芳（すおう）染めで、黒よりも闇に紛れやすい。なおこの迷宮で見つかる品は催眠系の攻撃を軽減し、竜と致死魔法に抵抗する逸品である

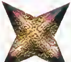


ヌンチャク

あえて分類するならフレイルに属する。あるいはその原型として西方に伝わった東洋の武具。我々には功夫映画に登場する武器として馴染み深いが、この世界では甲冑を叩き潰すためにより破壊性の高い形状となっている。僧侶も装備できるが、不確定名が"武器"であるせいか、せっかく発見しても売却する冒険者が多いと聞く。

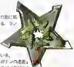
●悪の鎧

別称"イビルプレート＋3"と呼ばれる、並のプレートメイルに比べて3段階の魔法強化が施された驚異的な装甲強度を有する鎧。他の性格限定武具と同様、悪の者にのみ恩恵を与える呪力はこの品に、板金鎧でありながら忍者の体術を殺さぬ軽さを、また竜に抵抗する力を与えている。まさしく悪の忍者のために生まれた鎧である。



十字手裏剣

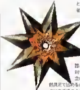
投擲（てき）型の手裏剣としては最もポピュラーなタイプが、この十字型である。鉄板の加工が比較的容易なためか冒険当初のアルマールでも手に入るのだが、回転によって飛距離と威力を増す、という原理は理解できても実戦で使いこなせるのが忍者だけとあって、ボルタック商店にも装飾品のつもりで買った一個だけしか在庫がないらしい。



▶ 星型手裏剣

五本の突起を持つ、星の形に酷似した投擲型手裏剣である。ランク的には十字型の上位にあたり、装備時に特殊な魔法は封じられてはおらぬものの、命中率、威力ともに大幅に向上している。

WIZシナリオ「リルガミンの遺産」においては、唯一不確定名が"星型のもの（STAR）"となっている手裏剣が登場する。恐らくはこれと同じ形状のものであったと思われるが、そちらは"苦無"に類する強力無比な呪力を有していた。比べると見劣りするものの、悪以外の者も装備できる点は評価できる

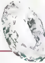


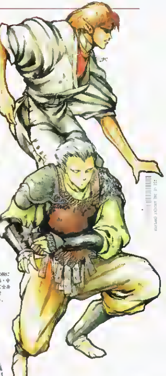
◀ 八方手裏剣

円盤型投擲手裏剣の最高位に位置し、忍者が装備できる長射程武器としても最強のもの。忍者系の敵に対する攻撃効果も秘めている。善・中立の忍者であればこれを装備して全身鎧具足で固めるか、あるいは武具を一切装備せずに素手でのクリティカルヒットを重視するか、このいずれかを選択することになるだろう。ただし後者は相当レベルアップを重ねなければ十分なACには至らない（AC8から始まり3レベルごとに1ポイント低下）。余談だが、投擲タイプは十数枚が一組として扱われている。

▶ ダイヤの指輪

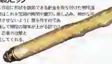
ダイヤモンド原石を惜し気もなく削ってリングに仕上げた品。ハマンの呪文を無限に使えるばかりか、悪魔系の攻撃を退け、さらに1ターンに3ポイントのHPを回復する。素手の忍者でもこれだけは装備したい（右上の忍者の胸元参照）





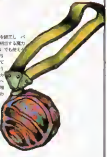
シーフ

戦闘では何かと足手まといになってしまう盗賊。それでも罠を外す腕前は捨てがたく、彼らをサポートする品もこの通り揃っている。



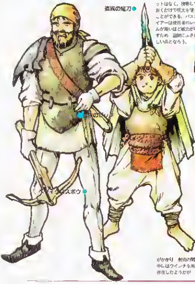
盗賊のピック

先端に自在に形状を調節できる針金を取り付けた解錠道具。盗賊はこれを宝箱の隙間や鍵穴に差し込み、微妙な手順で起動させないように罠を外すのである。装備して解除の確率が上がる訳ではないが、忍者の攻撃と毒に抵抗してくれる。



虹の魔除け

虹色に煌めく鉱石を細工し、バスカイアーの呪文に相当する魔力を封印した護符。誰でも使えるものの、装備するメリットはなく、携帯しておくだけで呪文を使うことができる。バスカイアーは使用者のレベルが高いほど威力が増すため、盗賊にふさわしい品となろう。

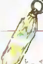

盗賊の短刀
賊のピック
ヘヴィクロスボウ

●盗賊の短刀

細かな装飾が施された見るからに美しい短刀であるが、武器として見れば盗賊系の敵に2倍打撃を与えること以外特筆すべき点はない。事実この短刀を発見したとしても、喜び勇んで装備して戦いに赴く盗賊はいないだろう。何故ならこのアイテムの真の力は、その刀身に封じ込められた忍者への変身能力なのだから。転職と違って盗賊のレベルと特性値をそのままに忍者へクラス変更できるメリットは大きく、この品が見つかるまでは転職せずに頑張る盗賊の姿もよく見られる。

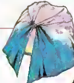
●ヘヴィクロスボウ

小型ながら剛性の高い材質で造られた弓を柄に固定し、引き金式で強力な矢を飛ばせるように工夫された飛び道具。こうしたタイプは並の弓に比べて射出力が強く、狙撃精度も極めて高い武器ではあるが、弦を引いた状態にセットする手間がかかり、射出の間隔が開いてしまうという欠点を持っている。中にはウインチを用いなくてはセットできない鋼鉄製の弓なども存在したようだが、さすがに迷宮での戦闘には不向きなようだ。



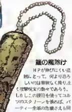
エルフの玻璃瓶

エルフに伝わる秘宝の聖水をクリスタルで封印したもの。装備すれば昆虫系の攻撃緩和とトレイン族に、呪文無効化を示し、所持しているだけでロミルワの効果を永続させる。



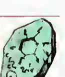
眩ましのケープ

アルマール領主家に伝わる魔法のケープで、ある条件のもとにシナリオをクリアーしなければ手に入らない。裾先を自在に操るその生地は使用者の姿を完全に背景に溶け込ませ、逃走を100パーセント確実に成功させる効果がある。'Sケープ'。



鍵の魔除け

HPが伸びにくい盗賊にとって、何より恐ろしいのは容赦なく降り注ぐ攻撃呪文の数々であろう。しかしこの護符を使ってコルツのスクリーンを張れば、パーティー全滅の危機さえも回避できるかもしれない。

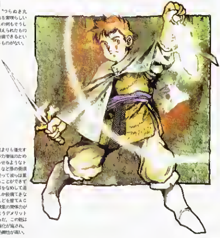


氷の魔除け

転職でもしない限り、盗賊は呪文を扱うことができない。よって直接攻撃に不向きな彼らが戦闘に参加するには、こうした呪文アイテムが必要となる。この護符はマダルトが使え、火にも抵抗する。

●輝きの短剣

「指輪物語」には"つらぬき丸（STING）"と呼ばれる素晴らしい短剣が登場する。この剣もそうした名刀を目指して鍛えられたものであるが、盗賊が装備できるという点以外は見るべきものがない。

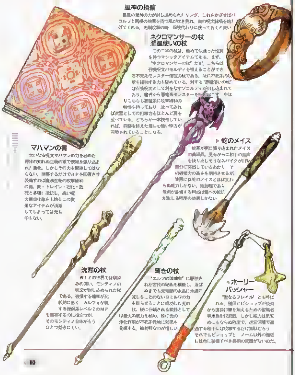


●豪華な革鎧

罠を外す技巧を何よりも優先する盗賊にとって、体力増強のために鋭敏な感覚を鈍らせるようなトレーニングを行なうなど愚の骨頂であるとされる。従って彼らは重い防具を身に着けることができず、特に鎧に関しては革をなめして造られた軽めのものしか装備できない。無理に鋼帷子などを着てACを下げても、迷宮探索の間体力が続かなくなってしまうデメリットのほうが大きいからだ。この鎧は＋2クラスの魔法強化が施され、革鎧の中では最も防御性が高い。

後衛

僧侶・ビショップ・魔術師——彼らは前列に出すべきクラスではない。強力な呪文を操る者たちが、どうして肉弾戦を選ぶだろうか？



風神の指輪

暴風の鬼神の力が封じ込められたリング。これをかざせばバコルツと同様の効果を持つ風が吹き荒れ、敵の呪文詠唱を妨げてくれる。先制攻撃の時、保険代わりに使っておくと良い。

ネクロマンサーの杖
悪魔使いの杖

この二本の杖は、極めて似通った性質を持つマジックアイテムである。まず、"ネクロマンサーの杖"だが、こちらは召喚呪文バモルディを唱えることができる不死系モンスター使役の杖である。他に不死系の攻撃を緩和する力も秘めている。対する"悪魔使いの杖"は召喚呪文として対をなすソコルディが封じ込まれており、魔界から悪魔系モンスターを呼び起こす。やはりこちらも悪魔系に攻撃緩和の特性を持っており、比べてみれば武器としての打撃力もほとんど肩を並べている。どちらか一本携帯していれば、戦闘を終えた後にも強い味方が召喚されていることになる。

マハマンの書

大いなる呪文マハマンの力を秘めた得体の知れぬ生物の革で表紙を張り込まれた書物。しかしその力を開放してはならない。携帯するだけでＨＰを回復させ、装備すれば魔法生物の攻撃緩和の他、炎・ドレイン・石化・致死と多種に抵抗し、高い呪文無効化率をも誇るこの貴重なアイテムが消滅してしまっては元も子もない。

▶蛇のメイス

蛇革が柄に張り込まれたメイスの高級品。見るからに相手の血肉を抉り出しそうなスパイクが打撃部分に突出しているあたり、その破壊力の高さを期待させるが、実際には並のメイスとほぼ変わらぬ威力しかない。短射程であり、僧侶が装備する利点は毒への抵抗が生じる程度の効果しかない。

沈黙の杖

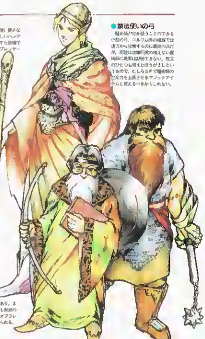
ＷＩＺの世界では馴染みの深い、モンティノの呪文が封じ込められた杖である。破損する確率が比較的に低く、カルフォが属する僧侶系レベル２のＭＰを温存するのに役立つが、そのモンティノ自体がもうひとつ効きにくい。

裁きの杖

"エルフの破壊術"に駆使された古代の秘術を模倣し、及ばぬまでも先端部の水晶に永遠に滅しることのないロミルワの力を宿らせることに成功した光の杖。杖に分類される武器としては最大の威力を秘め、殊に光の浄化作用が不死系怪物に効果を発揮する。短射程なのが惜しい。

◀ホーリーバッシャー

"聖なるフレイル"とも呼ばれる。僧侶とビショップが後列から直接打撃を加えるための聖職者専用長射程武器。しかし威力は気安め程度で、低階層で遭遇する相手には攻撃するだけ無駄だろう。それでもビショップとノーム以外の僧侶には他に装備すべき長柄の武器がないのだ。



●紅蓮のローブ

持てる能力のすべてを魔法の修得と行使に費さなければならぬ魔術師は、体力において著しいハンディを背負っている。脆弱な肉体は革鎧ですら装備できず、ＡＣを低下させるためにはディスプレイサーローブのように魔法で保護された衣服に頼らなくてはならない。この燃え立つような赤に染められたローブは悪の者に対してのみＡＣ－４、炎と石化にも抵抗し、性格条件さえ合致すれば盗賊やビショップにとっても良質の防具となる逸品である。

●魔法使いの弓

魔術師だけが扱うことのできる小型の弓。エルフ以外の種族では後方から攻撃するのに最良の品だが、所詮は攻撃回数の増えない魔術師に戦果は期待できない。呪文のひとつも唱えたほうがましというもので、むしろＳＰで魔術師の生命力を上昇させるマジックアイテムと捉えるべきかもしれない。

●魔法のサークレット

魔術師にとって、重く暑苦しい兜を被って魔法を喚起するための精神集中を行うなど不可能に等しい。しかし剥き出しの頭部が攻撃の的になってはそれこそ呪文詠唱どころの騒ぎではなく、その保護のために造り出されたのがこのサークレットである。巨人の攻撃を緩和する他、致死の魔力にも抵抗し、また呪文を無効化する可能性もある。

●氷の鎖帷子

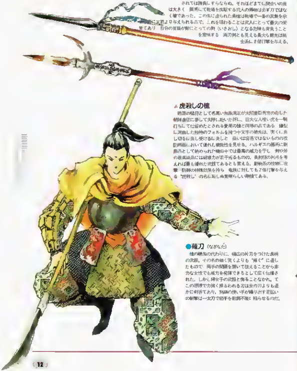
美しい白銀色の金属で編み上げられた、この世界で最も防御性に優れた鎖帷子である。その名の通り氷雪の冷気を纏わりつかせた魔法の品で、その冷気の障壁は火炎攻撃と致死の魔力（ブレスも含む）を阻む力を秘めている。しかし装備者に対しては何ら悪影響はなく、知らぬ間に凍傷になっていた、などという危険は皆無である。僧侶には最高の鎧であり、また鎖帷子にこだわる頑固な忍者にとっても垂涎の的となる稀少アイテムである。"アーマーオブフレオン（ARMOR OF FREON）"の名でも知られる。

●マンティスグローブ

"蟷螂（かまきり）の籠手"。狂暴な昆虫の捕食者の力を宿したグローブで、忍者は装備できないにもかかわらず僧侶が使用できる珍しい代物。カマキリの外骨格を模した材質は昆虫系のモンスターに無意識の恐怖を与え、攻撃防御に渡って軽減効果を発揮する。冷気にも耐性があり、僧侶は迷うことなく装備すべき籠手である。また、前衛クラスはもう１段階ＡＣが下がる'ミスリルの籠手'を付けられるが、昆虫系への２倍打撃を考慮してこちらを用いる猛者が多いらしい。

長射程

槍に代表される長柄の武器は、後列に回ってもその穂先で敵に甚大な被害を与えることができる。



▼朱塗りの槍

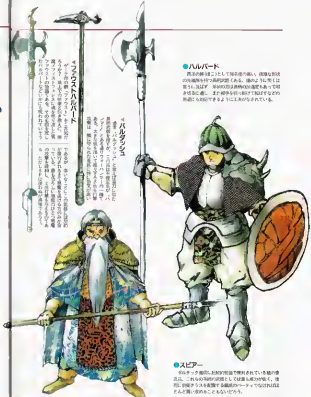
古来から、槍に勝る刀法はないとされる。どれほど剣が達者であろうとも、その間合いに入る前に槍の餌食とされては勝負にすらならぬ。それほどまでに間合いの差は大きく、騎馬にて戦場を疾駆する武人の得物は必ず刀ではなく槍であった。この朱に塗られた長槍は戦場で一番の武勲を示した者に主君より与えられる品で、これを賜わることは武人にとって最大の栄誉であり、自分の首級が敵にとっての勲（いさおし）となる危険も背負うことを意味する。両刃剣とも見える巨大な穂先は戦士系に2倍打撃を与える。

▲虎殺しの槍

戦国の猛将として名高い加藤清正が太閤豊臣秀吉の命じた朝鮮遠征に参して大陸に赴いた折に、巨大な人喰い虎を一騎打ちにて仕留めたとされる愛用の槍と同等の品である。鎌型に湾曲した独特のフォルムを持つ十文字の穂先は、突くに良し切るに良し受けるに良しと、扱いは容易ではないものの攻防両面において優れた機能性を見せる。ハルギスの墓所に副葬品として納められた槍の中では最高の威力を示し、剣や斧の最高級品には破壊力が若干劣るものの、長射程の利点を考えれば最も優れた武器であるとも言える。動物系の怪物に攻撃・防御の特殊効果を持ち、竜族に対しても2倍打撃を与える"虎殺し"の名に恥じぬ素晴らしい剛槍である。

●薙刀（なぎなた）

槍の穂先の代わりに、幅広の片刃をつけた長柄の武器。その名の如く突くよりも"薙ぐ"に適したもので、両手の間隔を開いて構えることから非力な女性でも威力を発揮できるとして広く伝播された。しかし婦女子の武器と侮ることなかれ。てこの原理で力強く振るわれる刃は並の刀よりも遥かに剛強であり、熟練の使い手が繰り出す足払いの斬撃は一太刀で相手を戦闘不能に陥らせるのだ。



◀ファウストハルバード

ゲーテ作の劇「ファウスト」をご存知だろうか？ 地上での快楽と引き換えに、悪魔メフィストフェレスに魂を売り渡した男ファウストの物語である。その名前を冠したハルバードなどいかにも呪われていそうであるが、幸いなことにこの武器には契約が履行されるまで悪魔を退ける力のみが宿っている。骨も凍らし悪魔のひとつ悪魔の攻撃を緩和し、2倍打撃を与えるのである。ただしSPは使わぬが得策であろう。

◀バルダッシュ

通常、バルダッシュと言えば蛮刀に似た長柄武器を指すが、この品は不確定名が「ハンマー」とある通りウォーハンマーの一種である。大きな弧を描いて振り下ろされる打撃攻撃は、堅く守られた重鎧に特に効果が高い。

●ハルバード

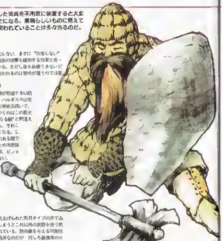
西洋の鉾（ほこ）として知名度の高い、複雑な形状の先端部を持つ長柄武器である。槍のように突くは言うに及ばず、斧状の刃は長柄の加速度もあって叩き切るに適し、また相手を引っ掛けて転ばすなどの用途にも対応できるように工夫がなされている。

●スピアー

ボルタック商店にも比較的安価で陳列されている槍の普及品。これらの系統の武器としては最も威力が低く、後列に前衛クラスを配置する編成のパーティでなければほとんど買い求めることもないだろう。

呪い

発見した武具を不用意に装備すると大変なことになる。素晴らしいものに見えても、呪われていることは多々あるのだ。



●虚ろの盾

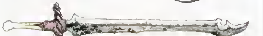
装備してもACは何ら変化しない。まさに"存在しない"盾であるが、呪力の影響か魔法の攻撃を緩和する効果と炎・冷気に対する耐性を持っている。ただし盾を装備できないビショップが識別に失敗して呪われるのは意味が違うので注意。

●綿織甲（めんおうこう）

古代の東洋で、胴丸鎧の類が発達する以前に用いられていた鎧である。ハルギスの治世の時代にもすでに儀礼用の古美術品扱いで、ボルタックで百万もの値がつくのはこの歴史的価値のためであろう。"聖なる鎧"と間違えてロードに着せようものなら、それこそ神罰に大損害を被る羽目になる。しかし呪われはするものの害のある鎧ではなく、綿を使用しているため冷気抵抗があるなど、盗賊や魔術師、ビショップには装備させても悪くない。

●両刃の斧

一見極めて使い易そうに仕上げられた両刃タイプの斧であるが、その実一度装備してしまうとこれ以外の武器を使う気になれなくなる呪いが施されている。致命傷を与える可能性を秘め、打撃力も相当な重戦斧なのだが、何しろ装備者のHPを吸い取る忌まわしい特性を持ち、加えてACが2も上昇してしまうからたまらない。さらにSPを使うと自分に向いているほうの刃でざっくりと斬りつけてしまうのだ。

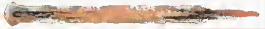


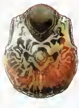
ライフスティーラー

同名のアンデッドが存在するが、あれとは縁もゆかりもない呪われた長剣である。武器の威力はそこそこあり、戦士系の敵に対しては2倍打撃を持っているのだが、いかんせん名前に違わず装備する者の"生命を奪う"。即ちHPを減少させてしまうため使いようがない。"ソウルスティーラー"なる剣も他のシナリオに登場する。

錆びつきし刃

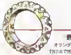
ぼろぼろに錆に覆われ、元がどんな剣であったのかさえ判別のつかぬ風化した刀身。同じく呪われた"錆びついた剣"と混同しやすいが、こちらは不確定名が"ブレード"となっている点で区別できるだろう。誤って装備しようものなら、まだ素手のほうがましだったと必ず後悔するほど武器としては何の役にも立たない。しかし迷宮で発見される確率は極めて低く、またロードにしか引き出すことのできぬSPがあるなど、単に酸化した鉄の塊とは思えない謎がある。なおSPは極めて危険な事態が生じる。





悪魔の胸当て

一般に言われる"ブレストプレート−2（DEVIL'S BREAST PLATE）"とは別物で、呪われはするしHPも吸い取られるが、ACは3低下して、不死系の攻撃緩和、冷気への抵抗なども持っている。しかしこれは鎧として装備すべきではない。パーティにひとつ携帯しておけば、盗賊と魔術師を除くクラスはSPを使って減らしてもHPをフル回復できるのである。しかも壊れない。



焼き物の指輪

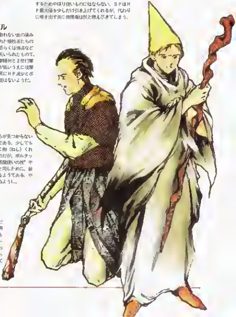
オランダに伝わる焼き付け法で焼き上げられた陶器の指輪。あの陶器の像に宿る悪魔デルフと同質のものだけあって、うっかり身に着けてしまうとACが3も上昇、さらに1ターンにつき3ポイントの体力を吸い取られてしまう。解呪料も高く、SPは自らを石化するというたちの悪いものだが、携帯するだけならロクトが無限に使用できる便利なアイテムである

●黄色い帽子

派手派手しい黄色に塗られた、円錐形の[illegible]帽子である。炎に耐性があるが、ACが大きく上昇するためやはり使いものにはならない。SPはHP最大値を少しだけ引き上げてくれるが、代わりに噴き出す炎に使用者は灰と燃え尽きてしまう。

●血染めのフレイル

幾らこすっても決して取れない血の染みがこびりついた、撲殺された犠牲者たちの恨みが憑いたフレイル。恐らくは囚人などの犯罪者を処刑する際に用いられたもので、盗賊系の敵に対しては攻撃補正と2倍打撃を示す。が、元々の威力が低いうえに攻撃も当たりにくく、AC上昇にHP減少とボルタックに売る以外使い道はないようだ。



●ねじれた杖

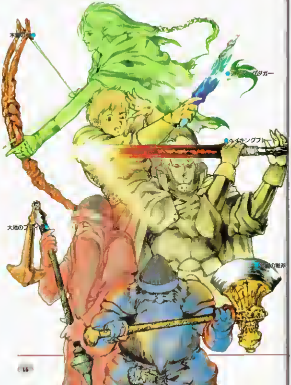
もう何とも褒めるところが見つからない呪われるだけ呪われた杖である。少しでも注意深い者ならこのように捩（ねじ）くれた杖など手にも取らないのだが、ボルタック商店での識別価格が"悪魔使いの杖"や"ネクロマンサーの杖"と同じために、装備してしまう者が時折いるようである。やけになってSPなど使わぬように…。

●呪われたローブ

呪いのかかった服は数々ある。[illegible]軍服や呪いの頭巾子、穴だらけの鎧などなど…。しかし身体を守る防具として、ACを2も上昇させてしまうものはこのローブを除いてないだろう。ごわごわした布地は刃を防ぐ効果はまったくなく、かえって纏わりついて回避率を低下させるのだ。

種族限定

強力な武具の中には、特定の種族だけが装●できる使用者限定の魔力が施されたものが存在する。旅って呪われることのなきように。


木霊の弓
アイシングダガー
ベイキングブレード
大地のフレイル
金剛の戦斧

●木霊の弓

エルフの魔術師のみが装備できる、五行の元素"木"の力を宿した最強の弓。樹齢千年を越える神木の芯を削りだして造られたもので、非力な魔術師でも凄まじい貫通力の矢を、時には致死の急所を射貫く正確さで撃ち出すことができる。魔術師系の呪文を無効化する力もあり、エナジードレインに抵抗。また魔術師に対して攻撃緩和、2倍打撃の特殊効果も持つうえにACを1低下させる。何よりマウジウツの呪文を無限に唱えることができ、持っているだけでも使いでがある。

●アイシングダガー

盗賊でもホビットならこれさえあれば直接攻撃に参加できるという。五行元素"水"の力を秘めた魔法の短刀。常に冷気を漂わせた刀身は、ひと振りすれば後列からでも敵を貫く氷の棘（とげ）を迸らせる。この棘は致命の急所を刺し通すこともあり、また武器固有の攻撃回数が極めて高いため盗賊でも十分クリティカルヒットを期待できるのである。魔術系には攻撃緩和と2倍打撃があり、冷気の防御でACを1下げると同時に炎に抵抗する。またラダルトも制限なしで使える。

●ベイキングブレード

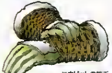
五行元素"火"の力を授かった強力無比の剣で、ロードにとっては最強の剣であるが人間族以外には扱うことができない。エクスキューショナーズソード（処刑刀）のように突きには向かぬ丸みを帯びた切っ先を持つ独特のフォルムだが、これはその刀身が常に超高温で灼熱し、突かずとも触れるものすべてを灼き切る凄まじい力を持っているためである。装備者には何ら熱さを感じさせぬ高熱の渦が冷気抵抗とわずかながらの僧侶系呪文無効化を示し、戦士系と僧侶系に防御と攻撃の特殊効果、そして破損の心配なく使用できるラバディの魔力を秘めている。これで"聖なる鎧"を身に着ければ怖いものなしなのだが、残念ながらこの剣がハルギスの迷宮で発見されたという話は聞かれない。しかし奇妙な噂も流れている。犠牲を払う勇気を持つならば、朽ちた刀身を――と。

●大地のフレイル

五行元素"土"の力を宿す、地底の生活者ノームの僧侶専用の鎖棍武器。僧侶が使えるものとしては他を圧して最強の地位にあり、特に僧侶系の敵に対しては攻撃・防御に特殊効果を持っている。僧侶系呪文も無効化する他、毒にも抵抗し、また大地の波動を生命の流れに転化してHPを回復する効果もある。加えて地の底に敵を呑み込ませるロカラの呪文を無限に唱えることができるのだが、この魔法はもうひとつ影響力が弱く、わざわざこのフレイルで使う機会はまずない。

●金剛の戦斧

ドワーフ戦士だけが装備できる、五行元素"金"の力を与えられた重戦斧。戦士の武器としては間違いなく最強のものであり、この世界に存在する武器の中でも一、二を争う破壊力を秘めている。敵の装甲を打ち砕く性能は右に出るものがなく、これで金剛力のドワーフが使えばまず攻撃を外すことはない。石化に抵抗力を持ち、わずかながら呪文無効化能力も示す。また防御効果を戦士系、2倍打撃を戦士と悪魔に与える他、無限に使えるハカディの力も封じ込められている。



▼ホビットの籠手

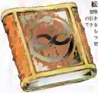
ホビットのために、少し小さめに造られた魔法の籠手である。マンティスグローブや"銀の籠手"と同じだけのACを持ち、冷気と石化に抵抗がある分、防御性能に優れていると言える。鎧が革製どまりの盗賊とビショップには願ってもないアイテムだ。ホビット以外にはきつくて脱げなくなってしまう。

▶エルフの鎖帷子

エルフの工芸品の極みとも言うべき、鎖のひとつひとつまでに匠の技が駆使された鎧。特殊防御は一切ないが、通常鎖帷子を装備できない盗賊も、エルフであれば使うことができる（エルフの盗賊はあまりいないが）。僧侶にとっても"氷の鎖帷子"よりは遥かに発見しやすいというメリットがある。

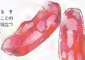
ボルタック商店

冒険者にとって最も信頼すべき店・ボルタック商店。高額販売など強引な商売をするものの、偽物を掴まされることは絶対にない。



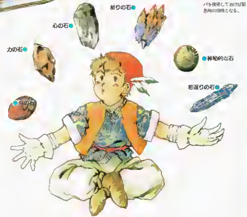
転生の書

冒険者を次の世代へと転生させる、その引き金となるキーワードを知ることのできる不思議な書物。迷宮探索に役立つものではなく、また迷宮で見つかることもない。数多くの冒険者を見守ってきたボルタック商店だけが扱っており、陳列棚に全種類のアイテムが揃った際に記念の品として贈呈される。



◀ルビーのスリッパ

装備したところで何の効果もないが、ただ一度だけ使うことができるロクトフェイトの呪文を封じ込めてある。かつてはすべての装備と所持金のほとんどを犠牲にしなければ帰還できなかった呪文だが、今ではその欠点も改良されており、このスリッパを携帯しておけば緊急時の保険となる。

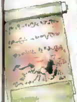

祈りの石●
心の石●
力の石●
●神秘的な石
若返りの石●
●命の石

●石

ハルギスの迷宮では奇妙な形をした様々な石が発見される。これらは素晴らしい、あるいは危険な力を封印された魔法石であり、その効力はＳＰを発動させることによって引き出すことができる。鑑定せぬうちに使わぬように。

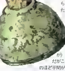
"力の石"、"心の石"、"祈りの石" はそれぞれ特性値の力、知恵、信仰心を１ポイントだけ上昇させる効果を秘めており、特に転職の条件を満たす際に助けとなってくれる。

"命の石" はＨＰをフル回復するもので、わずかに破損しない可能性もある。ただし毒や石化は治らないので注意。"若返りの石" はその名の通り年齢を１だけ若返らせる効果を持つ。歳を取り過ぎると特性値が低下しやすくなるので、この石を発見すると非常に嬉しい。最後に "神秘的な石" だが、これは使用者を死亡状態にする危険な石だ。ただし灰から死まで安全に戻せるという使い方もある。覚えておくといい。



巻物

スクロールタイプのアイテムは使い捨てだが、そのせいか製造も現在の技術で何とか行なえるらしく、五種類ある巻物はどれも最初からボルタックの棚に陳列されている。もっとも在庫が山ほどあるのは "明かりの巻物" だけで、他のものは一、二本しかない。しかしそれほど劇的な効果を持つ呪文は封じ込められておらず、"炎の巻物" のマハリトや "雷の巻物" のソザリク程度では通用するのも迷宮の浅い階層までである。探索初期に所持金が余った時にでも呪文の予備用として、あるいは先制攻撃用として購入しておけばいいだろう。

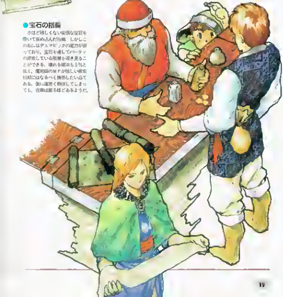


薬液

呪文が封じ込められた、というよりはそれと同じ効果を持つ魔法の薬液が詰められた薬瓶の類である。そのため巻物より簡単に製造されるようで、"傷薬" や "毒消し"、"気付け薬" などの簡易な治療薬は定期的に仕入れられて在庫が尽きることがないらしく、割と安価（決して安くはないが）で買い求めることができる。だがこうした薬液も効果が高いものほど手間がかかるのか、マディに相当する "神秘薬" は在庫一個で高い。

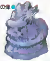
●宝石の指輪

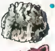
さほど珍しくない安価な宝石を磨いて嵌め込んだ指輪。しかしこの品にはデュマピックの魔力が宿っており、宝石を通してパーティの探索している階層を覗き見ることができる。壊れる確率も５％と低く、魔術師のＭＰが惜しい探索初期にはなるべく携帯したい品である。仮に運悪く破損してしまっても、在庫は腐るほどあるようだ。



イベントアイテム

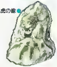
ハルギスの迷宮では様々な出来事が待ち構えている。それをくぐり抜けた証しがこれらの品々である。

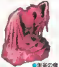




●彫像

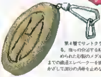
迷宮第11層で、東西南北の四方位を守る霊獣を倒すことにより、これらの像が手に入る。北のオブシディアントータスからは"玄武の像"、南のルビーフェニックスからは"朱雀の像"、西のアイヴォリータイガーからは"白虎の像"、そして東のサファイアドラゴンからは"青竜の像"をそれぞれ入手することができるのである。装備するためのものではなく、ボルタック商店でも買い上げてはくれないのだが、これらの像は退けた霊獣が司る五行元素の力を内包しており、第11層の中央に貫く扉を閉ざしている五行の祭壇の封印を解くために必要不可欠となる。玄武は"水"、朱雀は"火"、白虎は"金"、青竜は"木"の力を宿している訳だが、これらをうまく利用して祭壇に置かれた五元素の均衡を崩さなければ、アルマールを蝕み、やがては世界に禍を及ぼすであろう邪悪な瘴気の源・冥界への入り口は決して姿を現わさないだろう。五行の法則を見抜くのだ。





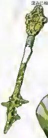
梟の瞳

迷宮第3層の小部屋で、冒険者たちを見下ろしている梟（ふくろう）の像の右目を探ると手に入る琥珀色の宝石。これを所持していれば第1層のエレベーター前にわだかまる闇の恐怖に打ち勝つことができる。宝石は瞳の窪みに情念が溜まって凝固するのか、謎も存在する。



砂のメダル

第4層でサントクラットを倒すと手に入る。彼らの分泌する粘液で砂粒のように固められた砂製のメダル。第4層から第9層までの直通エレベーターを使うためには、これをかざして流砂の渦巻を止めなくてはならない。

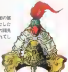


墓守の鍵

ハルギスの墓室に辿り着くためには第10層に侵入しなければならない。だが、そこへ通じる第9層の扉は厳重に施錠されている。それ故に冒険者は第5～7層のトリプルフロアを探索し、墓守の一族サントクラットが隠したこの鍵を見つけ出さなければならないのである。

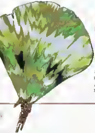
魔帝の兜

第10層に眠るハルギスを成敗すると、彼の被っていた兜だけが残る。これが使命を果たした証しとなり、王宮に持って行けば領主との謁見が許されることになる。装備すると呪われてしまうがこれといった害がある訳ではなく石化と致死魔力に抵抗があるだけで、兜に不自由する魔術師にいいかもしれない。気味が悪くなければの話だが。



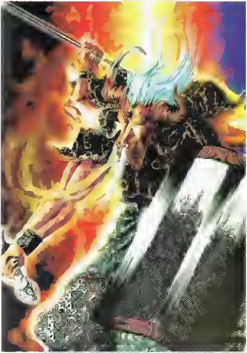
黄泉の宝玉

五行の封印を解き、出現するウォーマスターを倒すことで入手できる。これを所持した者たちの前に黄泉の世界の入り口は開き、黒曜の扉を通して現世との行き来が可能となるのだ。装備しても優れたアイテムで、呪文抵抗にドレイン耐性、カニトも無限に使える魔力を持つ。



女帝の鱗

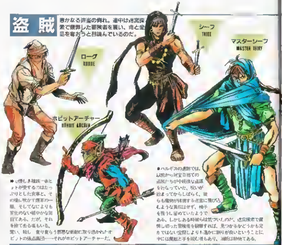
それ一枚だけで、盾の代わりに使えるほどの巨大な鱗である。迂闊に触わると呪われて体力を吸い取られるものの、竜族と動物系、獣人系の攻撃を緩和し、敵には2倍打撃を与え、炎・冷気・毒・石化・ドレイン・致死とほとんどすべてに抵抗を持ち、高い呪文無効化をも備えている。この鱗で全身を覆われたドラゴンが存在すると考えるだけでも、寒気のする話であろう。



▲正しい位置に四つの像を嵌め込んだ瞬間、五行の祭壇が激しく石を擦り合わせる音を立ててずれ始めた。「ああ」誰かが恐怖の吐息を漏らす。その下から黄泉へ通じる穴と、そして永く封じられていた恐るべきものが姿を現わしたのだ――。

盗 賊

愚かなる盗賊の群れ。道中は迷宮探索で疲弊した冒険者を襲い、命と金品を奪おうと目論んでいるのだ。

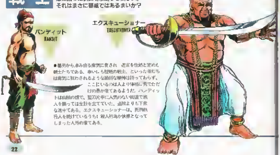

ローグ
ROGUE
シーフ
THIEF
マスターシーフ
MASTER THIEF
ホビットアーチャー
HOBBIT ARCHER

➡心優しき種族ホビットが愛するのはたっぷりとした食事と、その後に吹かす煙草の一服、そしてなによりも変化のない穏やかな毎日である。だが、それを捨て去る者もいる。襲い、殺し、貪り食らう邪悪な衝動に取り憑かれたホビットの殺戮集団――それがホビットアーチャーだ。

●ハルギスの遺跡では、以前から財宝目当ての盗賊たちが小規模な盗掘を行なっていた。呪いが始まってからしばらく、彼らも魔物が徘徊する迷宮に飛び込むような真似はせず、様子を窺うに留めていたようである。しかしある時彼らは気づいたのだ。迷宮探索で疲弊し切った冒険者を襲撃すれば、見つかるかどうかも定かではない宝探しよりも遥かに割りが良いということに。中には魔獣と手を組む者もあり、油断は禁物である。

戦 士

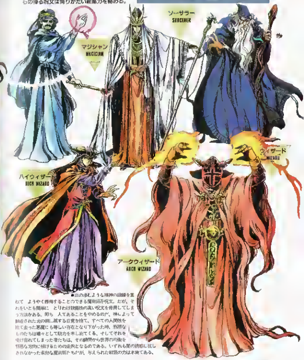
味方としてあれほど頼もしい戦士が、敵に回った状況を想定して欲しい。それはまさに脅威ではあるまいか？


バンディット
BANDIT
エクスキューショナー
EXECUTIONER

●都市から滲み出る瘴気に冒され、迷宮を住処と定めた戦士たちである。争いにも敗残の戦士、といった者たちは瘴気に狂わされるような繊細な精神は持っておらず、ここにいるのは人より獣性に秀でただけの愚か者であるようだ。バンディットは山賊の類で、蛮刀片手に人気のない街道で旅人を襲っては生計を立てていた。盗賊よりも下衆な連中である。エクスキューショナーは、死刑執行人を続けているうちに殺人行為が快楽となってしまった人外の輩である。

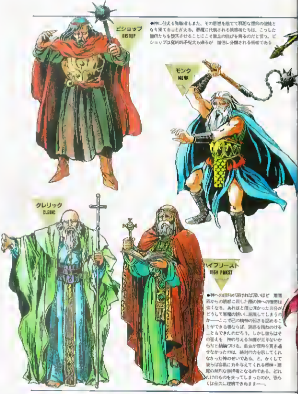
マジックユーザー

強大な魔力と引き換えに人としての理性をすべて失った、邪神の暗黒面に仕える術者たち。彼らの操る呪文は侮りがたい殺傷力を秘める。


マジシャン
MAGICIAN
ソーサラー
SORCERER
ウィザード
WIZARD
ハイウィザード
HIGH WIZARD
アークウィザード
ARCH WIZARD

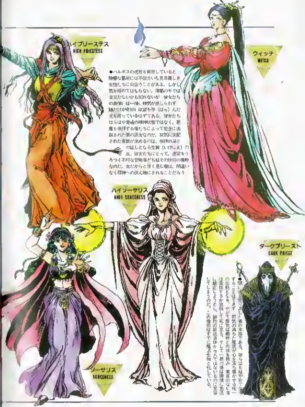
●血の滲むような精神の鍛錬を重ねて、ようやく修得することのできる魔術師の呪文。だが、それをいとも簡単に、とりわけ殺傷性の高い呪文を修得してしまう方法がある。即ち、人であることをやめるのだ。神によって賦活された光の側に属する自覚を捨て、すべての人間性を捨て去った悪魔にも等しい存在となり下がった時、邪悪なものたちは嬉々として助力を申し出てくる。そしてそれを受け容れてしまった者たちは、その瞬間から世界の均衡を邪悪な方向に傾けるための走狗となるのである。いずれも闇の誘惑に抗しきれなかった未熟な魔術師たちだが、与えられた破壊の力は本物である。

●神に仕える聖職者もまた、その思想を捨てて邪悪な信仰の使徒となり果てることがある。悪魔に代表される誘惑者たちは、こうした僧侶たちを堕落させることにこそ無上の悦びを得るのだと言う。ビショップは魔術師系呪文も操るが、僧侶に分類される術者である


ビショップ
BISHOP
モンク
MONK
クレリック
CLERIC
ハイプリースト
HIGH PRIEST

●神への信仰が深ければ深いほど、悪魔側からの誘惑に屈した際の神への憎悪は強くなる。あれほど信心深かった自分がどうして悪魔の誘いに屈服してしまうのか――ここで己の精神の弱さを認めることができる者ならば、誘惑を跳ねのけることもできたのだろう。しかし彼らはその答えを、神の与える加護が足りないからだと結論づける。自分が信仰を貫き通せなかったのは、絶対の力を示してくれなかった神のせいである、と。かくして彼らは容易に力を与えてくれる邪神・悪魔の熱烈な崇拝者となるのである。どれだけのものを失ってしまったのか、恐らくは永久に理解できぬまま――。

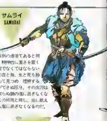
●ハルギスの迷宮を探索していると陰鬱な墓所には不似合いな見目麗しき女性たちに出会うことがある。しかし気を緩めてはならない。薄闇の中では目立たないかも知れないが、彼女たちの瞳には一様に精気が感じられず瞳だけが妖しい欲望を孕（はら）んだ光を放っているはずである。彼女たちはもはや普通の精神状態ではなく、悪魔を崇拝する者たちによって完全に洗脳された闇の巫女なのだ。狂気に支配された意識が求めるのは、崇拝の深さの証しとなる生贄（いけにえ）の血。彼女たちにとって、迷宮をうろつく不埒な冒険者どもはその格好の獲物なのだ。女だからと甘く見た者は、間違いなく邪神への供え物にされることだろう


ハイプリーステス
HIGH PRIESTESS
ウィッチ
WITCH
ハイソーサリス
HIGH SORCERESS
ソーサリス
SORCERESS
ダークプリースト
DARK PRIEST

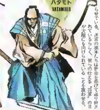
●闇に魂を売り渡した者の末路である。彼らはもはや街で生活することはできず、邪気の満ちた魔窟が心を落ち着かせる唯一の住処となる。やがて瘴気は精神と肉体を蝕み、素質のない者は発狂するか衰弱して死に至る。そして一部の者は環境に見事に順応しようとし、細胞の組成自体が人ではないものに変容してしまうのだ。この僧侶はすでに魔法生物と化している。

侍

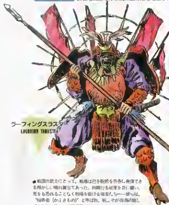
東方の異国から大陸に渡ってきた侍衆。彼らは"武士道"を外れ、精神の暗黒に身を委ねて迷宮での殺戮に血の渇きを癒すのだ。



●侍は剣の達者であると同時に、精神性に重きを置く求道者でなくてはならない。万物の在と無、生と死を静かな心で見つめ、理解することができぬ限り、その太刀は魂の宿らぬ鋼の塊に過ぎなくなる。この修羅と同じ、血に飢えた殺人者に過ぎなくなるのだ。



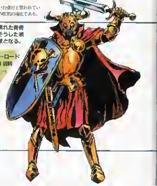
●旗本とは、侍の頂点に君臨する"将軍"に仕える者たちである。諸国統一に貢献のあった家系が代々世襲し、直参の行動部隊として謀反に対する監視の目を光らせている。迷宮の旗本たちは密命を帯びて送り出されているらしく、彼らの仕える"将軍"の目が大陸にも向けられていることを窺わせる。



●戦国の武士にとって、戦場は己の武勇を存分に発揮できる輝かしい晴れ舞台であった。絢爛たる甲冑を身に纏い、死をも恐れることなく戦場を駆ける強者たち——彼らは、"傾奇者（かぶきもの）"と呼ばれ、戦こそが自ら研鑽してきた技の唯一の表現手段であったのだ。この狂戦士はそうした武人が泰平の祖国を捨て、戦いの場を求めて流れついた姿だと言われている。歓喜の哄笑をあげ、剛槍を振るうその姿はまさに戦場の狂気の権化である。

ロード

圧倒的な暗黒の力は、優れた資質を持つ者ですら蝕む。そうした者ほど闇の尖兵として脅威となる。

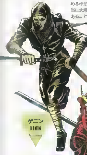


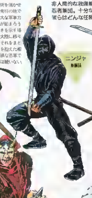
●冒険者のこのクラスは、何故ロードと呼称されるのか？　彼らは貴族でもなく、まして君主ではない。一介の冒険者にこうした呼び名が許されるのは、つまりは彼らの資質が君主として世を治めるに相応しいほど高いものであると認められたからである。それほどまでにロードというクラスに就く条件は厳しく、だからこそロードは歴戦の冒険者たちにも絶対的な信頼を置かれるのである。しかし——その並外れた資質を持つ者が闇に転じてしまったとしたらどうなるだろうか。頑強な戦士の体力と、磨き抜かれた剣技の冴え。そして敬虔な聖職者としてのみ行使される呪文の数々……。ロードがどれほどのものかを良く知る冒険者なればこそ、それが敵に回った時の恐ろしさも骨身にしみるほど理解できるだろう。

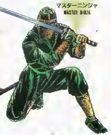
忍者

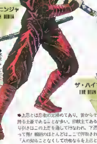
非人間的な殺傷能力を身につけた忍者集団。十分な報酬さえあれば彼らはどんな任務でも引き受ける。

●忍びの者たちは、その諜略と暗殺の技術を活かせる場所があればどこへなりと赴く。折しも彼らの発祥の地である東方の島国は群雄割拠の時代を終え、強大な軍事力と組織力を擁する"将軍"による統一支配が始まろうとしており、よって戦はもはや起こらず、働きを示す場もないと判断した頭領の命によって一族ごと大陸に移り住んだ。実態は不明だが、多数の下忍とそれをまとめる中忍を抱えた相当に大規模な忍軍であることは疑いない。

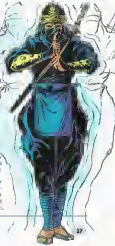








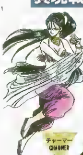
●未熟な下忍を束ねるだけの才覚を持つ、この忍者集団を中忍単位でまとめる忍頭格の者たち。頭領の側近として実戦を積んで腕を磨いた彼らは、通常は下忍として配下の忍者たちに溶け込んでいる。そして潜入、あるいは叛乱の動きを察知すればすぐさま指揮官を務めるのだ。組織の運営に重要な役割を果たす存在である。



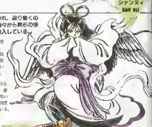
●上忍とは忍者の元締めであり、昔からその土地で権勢を誇る土豪であることが多い。依頼主である戦国大名との取り引きはこの上忍を通して行なわれ、下忍たちの働きによって得た報酬のほとんどはここで搾取されることになる。「人の知ることなくして功成るを上忍とするなり」とされる通り、上忍とは自ら動くことなく下忍という駒を用いる司令官なのである。だが、この忍軍を率いる頭領は違う。一族を大陸に移住させるほどの強い統率力は、自らが実戦において他を圧する技の冴えを示すからこそ成り立つのだ。

異境戦士

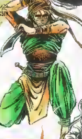
邪悪な瘴気に誘われ、辿り着くのも困難な彼方の地々から異形の怪人たちが続々と流入している。


チャーマー
CHARMER

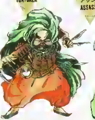
●北来の民の踊り子であり、ある程度の呪文も使える女魔術師である。彼女たちの激しく、かつ優美な舞踏を見えた砂漠に目を奪われた冒険者は、メリトで手痛い火傷を負う羽目になる。


シアンヌイ
XIAN NUI

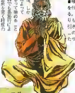
●人里離れた山奥に住み、修行を積んで法力を身に着けた仙女。普通の魔術師とは異なる魔力の用い方をするためか、呪文をある程度無効化する障壁を常に纏っている。


アサシン
ASSASSIN

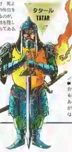
●あらゆる殺人の手管を極めた冷酷無比な暗殺者である。彼らは暗殺の手段を選ばず、人ひとり殺すためならば井戸に毒を投げ込むことさえも厭わない


トーチャラー
TORTURER

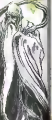
●権力者は権威を保つために罪人を仕立てなければならないと考える。無罪の者を拷問にかけ、死よりも辛い苦痛を与えて嘘の告白を引き出す。その手先となるのが、この醜悪な面を被って素性を隠したサディストの拷問吏たちである。



●ヨガの秘法を身に着け、その力で悪行をなそうと企む外道僧。しかし瞑想の世界に没入することによって心身を鍛えるヨガを、邪心をもって極めることは難しかったようである。それでも荒行によって肉体を硬化させ、素手で急所を突く程度のことはやってのける。序盤の強敵となろう。



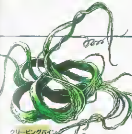
●頑強な上半身を持つ、遊牧民韃靼（たったん）人の戦士。かつて東方に広大な版図を誇った覇者ハルギスは、機動力に優れ勇猛をもって鳴る彼らタタール兵を用いて周辺の国々を脅かしたと言われる。


バラモン
BRAHAMAN

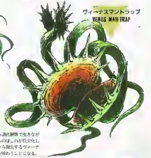
●インドに古代から伝わる極端に封建的な身分制度カーストにおいて、その最上位を占める祭司階級の僧侶たち。世襲制の支配階級である彼らの中には、その身分に不適格な人物が生まれることも多々ある。迷宮のバラモンはそうした、人格の伴わぬ悪しき輩であろう。

植物

迷宮では、植物は根を張るとの先入観は捨てるべきだ。奴等は人肉を求め徘徊するのだから。


クリーピングバイン
CREEPING VINE

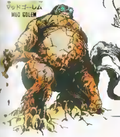
●魔法の影響下で突然に移動能力を持つようになったつる草である。アルマール周辺は乾燥地帯であるため水気が不足しており、この魔法植物は養分と水分を得るべく、明確なる意志を持って冒険者たちに襲いかかってくる。


ヴィーナスマントラップ
VENUS MAN TRAP

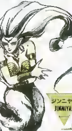
●蝿地獄と呼ばれる植物をご存知だろうか。モウセンゴケの一種で、'蝿取り草（FLY TRAP)' の名でも知られる食虫植物である。地獄とは良く言ったもので、素早く閉じる一対の葉身に捕えられた蝿は、分泌される消化酵素で生きながら溶かされていく。迷宮のものはこれが巨大化した種で、捕獲された者は貝から誕生するヴィーナスさながらの姿で溶解地獄を味わうことになる。

魔法生物

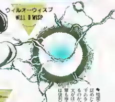
魔法が横行するこの世界では、魔力なしでは活動できぬものや、極めて魔法的な生物もまた、存在している。


マッドゴーレム
MUD GOLEM

●ゴーレムとは人型を象った物質に魔法で仮の生命を与えたもので、魔術師が住処の護衛などに用いるために製作する。材質はほぼ何でも良く、木製を始めとして鉄や屍肉に至るまでが利用されるが、戦闘向きに頑丈な鉄を用いる場合、甲冑を作る要領でわざわざ関節部まで作る必要がある。その点、軟泥を材料にすれば動作は自在と手軽になるが、それだけ脆くなってしまうという欠点は否めない。


ジンニヤー
JINNIYAR

●大気の精霊（ジン）の女性形で、魔神の娘たちであるとも言われる。戦いにも恐れるほどの力はないが、半ば気体の状態であるため攻撃呪文を避けることがままある。カニトが最も効果的な退治法であろう。

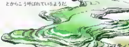

ウィルオーウィスプ
WILL O WISP

●暗闇を不安定に照らす細かな放電を認めたなら、まず、この電気的な生命体であると思って間違いない。実体があるのかどうかも定かでない雷球には呪文がほとんど通用せず、武器による攻撃も極めて効果が薄い。またその放電は後列の者にまで石化効果を及ぼす。

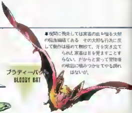
獣

強烈な邪気は獣たちにも影響を与えた。草食獣すら獰猛さを露し、テリトリーを侵す者に襲いかかるのだ。

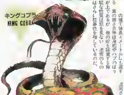
■獣の類とするには多少の問題が残る。原生動物に近いゲル状の不定形生物である。獲物を包み込んで消化するのは他種のスライムと変わりないが、蛋白質の分解吸収能力が不十分なのか、常に腐敗した悪臭を漂わせていることからこう呼ばれているようだ。



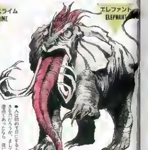
■夜間に飛来しては家畜の血を啜る大型の吸血蝙蝠である。その大胆な行為に反して動作は極めて静かで、牙を突き立てられた家畜は目を覚ますことすらない。だからと言って冒険者の喉笛に噛みつかせてやる謂れはないが。



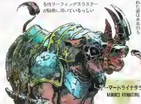
■毒を持つ蛇としては世界最大の種で体長4メートルにも達する。毒の強さ自体は海蛇やハブのほうが上であるが、他の蛇を捕食する獰猛な性質は類を見ない。変異のものはさらに狂暴性を増しているのだ。



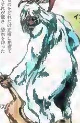
■人は初めて目にするものをどれだけ正確に把握できるのだろうか。ましてそれが驚き、恐れを伴う遭遇であったなら、後に思い出された姿は本来のものとはかけ離れた異形となることだろう。これはその好例で、似つかぬ奇怪な姿形でありながら象と混同されてしまった巨獣である。



■犀（サイ）は草食性だが、極めて狂暴な性格を持つ大型獣である。巨体に似合わぬ凄まじい突進力を秘め、下手に手出しして怒らせようものならまず命を落とす羽目になる。これはその猛獣に鎧を着せて防御性を増し、角に刃を仕込んで破壊力を加えた戦闘用の改造獣である。何人かの目撃者によれば狂える侍ラーフィングスラスターが騎乗に用いているらしい。



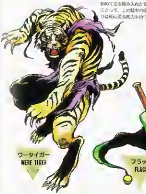
■ヒマラヤ山中での目撃例が多数報告されている。未確認生物として有名な雪男である。この世界では比較的知られた生物だが、灼熱の砂漠に囲まれたアルマール近辺での出現は大変珍しく、暑さのせいか獣の大腿骨を削った巨大な棍棒を怒りに任せて振り回している。



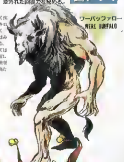
獣人

人の姿から獣化する一団がいる。彼らは“ライカンスローブ”と呼ばれ、並外れた回復力を秘める。

■虎は猫科の肉食獣の中でも、最も戦闘力が高い獣であるとされている。大きなものでは3メートルを越える巨体を持ちながら、その動きは恐ろしくしなやかで、前肢の一撃は人の頭など簡単に破砕するだけの破壊力を秘めている。ワータイガーはその猛獣に変身する獣人で、大きさこそ劣るものの、虎としての特性はまったく失われていない。



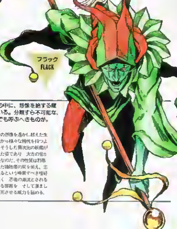
■地響きをたて、平原を力強く疾駆する野牛の群れ。体重数百キロに及ぶ巨体の突進力は凄まじく、その進行方向に存在するものはみな蹴散らされ、踏みにじられる。ワーバッファローは獣人としては最も温和な部類に入るが、迂闊に初めて足を踏み入れた冒険者にとって、この猛牛の体当たりは死に至る威力を持つ。



妖魔

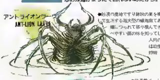
底知れぬ闇の中に、想像を絶する魔物が潜んでいる。分類すら不可能な、妖しの魔とでも呼ぶべきものか。

多層に重なり合う次元の狭間には、我々の想像を遥かに超えた生命体が存在する。種ですらなく、突然変異から様々な特性を持つようになった個体——この小柄な道化師は、そうした異次元の妖魔がこの世界での活動に適した人型に形を変えた姿であり、太古の昔から天災の如くに畏れられてきた危険な存在なのだ。その性質は邪悪残虐そのもので、多くの場合自ら命を奪った犠牲者の屍を操り、念動力で他の冒険者に襲いかからせて悦に入るという唾棄すべき嗜好を持つ。フラック自身の戦闘力も極めて高く、忍者の源流とされる独特の体術から繰り出される攻撃はあらゆる護符を、そして凄まじい冷気のブレスは屈強の戦士すら一瞬に凍死させる威力を秘める。



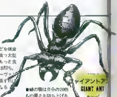
蟲

ある意味で、昆虫の類は悪魔などよりもずっと厄介な相手なのかもしれない。意志の疎通がまったく図れないのだから。



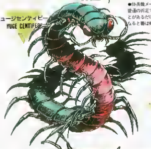
アントライオンラーヴァ
ANT-LION LARVA

◆砂漠の奥地ですり鉢状の巣を構え、小動物などを捕食して生活する超大型の蟻地獄である。従来、巣食った獲物につられて移り棲んできたが、ここでもっと食べやすい餌の味を知ってしまった。それは即ち、人肉の味である。ラーヴァとは幼生のことで、成長すれば蜉蝣（かげろう）となる。



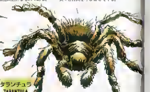
ジャイアントアント
GIANT ANT

◆蟻の類は自分の20倍もの重さを持ち上げる力があるという。これは体長が人の胴体ほどもある巨大な軍隊蟻で、顎の力も人間と渡り合えるほどに強い。大量に迷宮に入り込んでいるらしく次々と仲間を呼び寄せてくる。



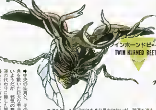
ヒュージセンティピード
HUGE CENTIPEDE

◆体長数メートルにも達する大百足。普通の百足でも刺されれば死に至ることがあるだけに、これほどの大型種となると毒は相当に厄介なものである。



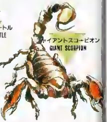
タランチュラ
TARANTULA

◆毒蜘蛛の代名詞とも言える大型種。かつてこの蜘蛛の生態が広く知られる以前は、原産地の人々は恐ろしげな姿と並外れた大きさから、鳥を捕食すると信じていた。無論、迷宮に棲むこの巨大種は鳥はおろか人間までもが捕食の対象となる。



ツインホーンドビートル
TWIN HORNED BEETLE

◆中央の長角と、その左右に二本の角を戴いた巨大な甲虫。肉食ではないようだが、邪気の悪影響を受け樹液の代わりに腐敗した冒険者の体液を啜るようになってしまった。角を振りかざして飛来する体当たりは、安物の甲冑なら貫通する威力を持つ。

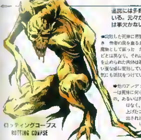


ジャイアントスコーピオン
GIANT SCORPION

◆アルマール周辺ではあまり見かけないが、砂漠を渡る隊商にとっては最も恐ろしい襲撃者である。硬い甲殻に包まれた巨体に、なまじな攻撃は通用せず、強力な呪文による対処なしでは猛毒による犠牲者が続出することになる。出現が中層以降であるのが救いであろう。

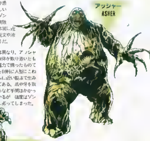
不死怪物

迷宮には多数のアンデッドが徘徊している。元々が墓所だけあって、死体には事欠かないということだろうか。



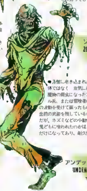
ロッティングコープス
ROTTING CORPSE

◆腐敗した死体に悪霊が取り憑き、他者の屍を貪るおぞましい魔物として甦った。ただのゾンビとは異なり、それ以上の腐敗を止められた肉体は悪霊の本質に近い異様な姿に変形している。呪文や冷気にも耐性をつけているようだ。



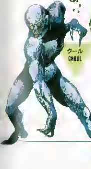
アッシャー
ASHER

◆他のアンデッドとは異なり、アッシャーは死体に何らかの霊体が取り憑いたもの、あるいは死体を魔力で操ったものではなく、遺灰を材料に人型にこね上げたゴーレムに近い製法で生み出された怪物である。爪や牙を取り付けるなど手間はかかっているが、強度はゾンビに劣ってしまった。



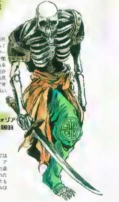
ゾンビ
ZOMBIE

◆墓所の発掘時に起きた落盤事故は多くの作業者の命を奪った。地中から噴き出した邪気に触れた彼らの遺体は、そのまま永遠の眠りに就くことを許されず、ゾンビと化して墓から這い出しては次々と迷宮に吸い込まれていった。あさましい姿を晒し続ける彼らを哀れと思うのなら、一刻も早く成仏させてやることだ。



グール
GHOUL

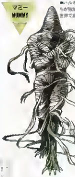
◆食屍鬼として忌み嫌われる。夜の墓場に出没しては死体をほじくり返して喰うおぞましい怪物である。アンデッドではあるものの死者が操られた姿ではなく、闇の世界の住人として生まれた種族という点ではバンパイアに類するとも言えるだろう。ただしこの迷宮のグールはかなり下等な部類に位置する。



アンデッドウォリアー
UNDEAD WARRIOR

◆落盤に巻き込まれた者の亡骸ではなく、血気にはやって魔物の餌食になったアルマール兵、または冒険者の屍が邪気の波動を受けて甦ったものである。生前の武装を残しているのが厄介だが、ネズミなどの小動物や食屍鬼どもに喰われたのかほとんど骨だけになっており、耐久性は低い。

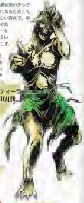
マミー
MUMMY



⬅ハルギスの没時には多くの側近や召使たちが殉死者とされ、遺体は死後の世界で皇帝に仕えるために防腐処理を施された。結果として彼らはマミーとなって蘇り、迷宮の衛士として再びハルギスのために働くこととなったのだ。

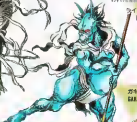
➡ワイトの名で知られる憑依型のアンデッドである。本体は幽界にあるためこちら側の世界では霊質に等しい存在で、手頃な死体を乗っ取ってはそれを媒介に生者のエネルギーを吸収する。これは一度に2レベルのドレインを引き起こす。

ライフスティーラー
LIFESTEALER

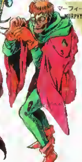


⬇六道輪廻に基づき、欲深く生前を過ごした罪によって地の底深い餓鬼界に落とされた亡者である。本来ならそこで尽きることのない飢えに苦しまなければならないが、一種の魔界と化した迷宮には姿を現わすのも容易らしい。

ガキ
GAKI



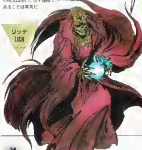
マーフィーズゴースト
MURPHY'S GHOST

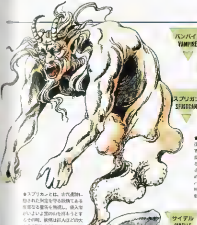


⬅ウィザードリィの世界では伝説的な人物とも言うべきマーフィー氏の幽霊である。かの狂王トレボーとは親友だったという噂だが、不世出の戦闘士であったとの説もある。リルガミンから遠く離れたこの迷宮にまで出没し、今回も冒険初期の良き練習台となっているようである。

⬇強力な魔法使いが生に固執するあまり、自らにアンデッドとなる秘術を施した姿である。ただしこの方法は不完全であり不死化の際に精神に著しい負担が生じるのか、生前ほどには魔法を駆使できなくなってしまう。それでもラダルト程度の呪文は使いこなす難敵であることは事実だ。

リッチ
LICH

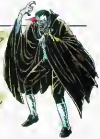




スプリガン
SPRIGGAN

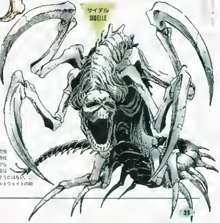
⬆スプリガンとは、古代遺跡に隠された財宝を守る妖精である。度重なる警告を無視し、侵入者がいよいよ宝の山を拝もうとするその時、妖精は巨人ほどの大きさに膨れ上がって容赦なくこれを撃滅する。ハルギスの墓所もそうした遺跡のひとつであり、発掘によって暴かれる以前からスプリガンは契約により迷宮を守っていたようである。目の前に赤く肥え太った醜い巨人の姿となり、唸り声とともにブレスを吐きかけてくる様を目の当たりにすれば、大抵の盗掘者は逃げ出してしまうことだろう。

バンパイア
VAMPIRE



⬆かつては神に受け入れられぬ人間は、埋葬後も土に還ることなく蘇って遺族に害を及ぼすと考えられてきた。吸血鬼と化した彼らは並大抵のことでは撃退できず、昼間眠っているうちに墓所を暴いて心臓に杭を打ち込み、さらに首を切断しなければ完全に息の根を止めることはできないとされる。迷宮に巣食うバンパイアもかようにしぶとい相手だが、一時的であれば剣や呪文、ディスペルなどで活動を停止させることができるだろう。

サイデル
SIDELLE

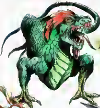


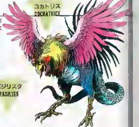
■アンデッドと分類するよりは、むしろ今はその力の大半を封印された古代の精霊、悪魔と考えたほうが正しいのかも知れない。それほどまでにこのサイデルは侮りがたく、また異様な存在である。とりわけそのフォルムはよほど肝の座った者でなければ恐怖状態に追い込まれるほど醜悪、奇怪であり、無数の脚を波打たせながら恐ろしい速さで這い寄ってくる姿は生半可な腕前では太刀打ちできそうにはない。この姿に恐れをなした冒険者はティルトウェイトの炎に灼かれることになる。

魔獣・幻獣

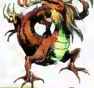
進化の正道から外れた異形の獣。魔法の沼薬が生んだ悪夢の展覧会であろうか。

●そもそもこれは伝説に語られる怪蛇の名前である。その忌まわしい瘴気は周囲の草木を枯らし、魔力を秘めた視線と目を合わせようものなら生物はたちどころに絶命したという。有り難いことに迷宮のバシリスクは劣れる程度の瘴気しかない。

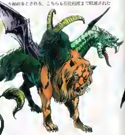

バジリスク
BASILISK


コカトリス
COCKATRICE

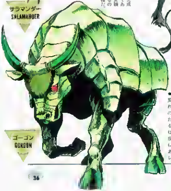
●雄鶏の産み落とした卵から生まれる。ニワトリを爬虫類に近づけたような姿の凶鳥。バシリスクの別の呼称であるとの説もあり、やはりその凶眼は即死の魔力を秘めるとされる。こちらも石化程度まで軽減された


サラマンダー
SALAMANDER

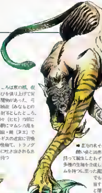
●錬金の秘術を求める魔術師が、その完成のために必要とするのがこの火トカゲである。炎の中で生きるサラマンダーは、実験に不可欠な絶妙の加熱温度を知っているのだ。迷宮のものは火を吐く獰猛な大型種だ。


キメラ
CHIMERA

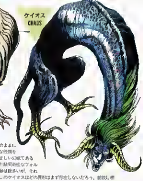
●獅子と黒山羊とドラゴン、その三種の生物の頭部を持つ異形の魔獣である。無論このような進化は考えられず、古代に行われた魔法による異生物間の合成実験が生み出した合成獣の代表格と言えよう。現在では遺伝情報が固定され、この姿で生まれ繁殖するようだ。


ゴーゴン
GORGON

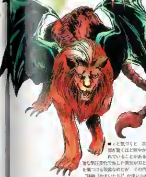
●ギリシャ神話に登場しその姿を見たものすべてを石と変えた蛇髪の魔女メデューサは、ゴルゴン三姉妹と呼ばれる怪物の末妹であった。この魔獣がその名で呼ばれるのは恐らく石化能力を指してのことであり、水牛を模した外見はむしろギルガメッシュ王の英雄叙事詩に登場する牡牛の姿をした石化獣フンババを思わせる。その全身は伝説のアイアンゴーレムと見紛うばかりに金属質の外皮で覆われ、内部も高熱で溶解した重金属が体液代わりに循環する。生物の常識を外れた極めて魔法的な存在である。質量を活かしての突進も脅威だが、高熱の蒸気ブレスはパーティを瞬時に石化させる危険性を持つ。


ヌエ
NUE

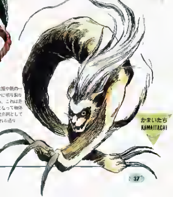
●時は平安末期、ところは京の都。夜毎内裏の上空から怪異の叫びを張り上げて帝を騒がせる姿なき魔物があった。弓に優れた武将、源頼政（みなもとのよりまさ）がこれを射落としたところ、姿を現わしたのは猿々（ヒヒ）の顔に虎の四肢、ムジナの胴にマムシの尾を持つ世にも奇怪な妖獣・鵺（ヌエ）であったという。ハルギスの迷宮に召喚されているのもこの怪物で、トラツグミ似の絶叫とともに吐き出される息は強烈な催眠効果を持つ


ケイオス
CHAOS

●混沌の名そのままに、醜い姿と凶悪な性情を持って誕生したおぞましい幻獣である。多種の生物を合成した結果奇怪なフォルムを持つに至った魔獣は数多いが、それでもこのケイオスほどの異形はまず存在しないだろう。前肢に相当するものは持っておらず、代わりにぬめりを持つ鱗にびっしりと覆われた長い胴を複雑にくねらせては、二本の角を想像もしない角度から突き立ててくる。また高度な呪文を操るため、一匹でも仕留め損なうと死者を出すかもしれない。カニトが効果的だ。


マンティコア
MANTICORE

●獅子の身体に蠍の尾。その巨体を舞い上がらせるに十分な皮の翼。そしてこともあろうに人面を備えた醜悪すべき魔獣。知能は高く、声帯が似ているのか時に人語を操るものもいるが、どのみち人肉を好んで喰うこの化物に説得など通用するはずもない。かつてダバルプスの呪い穴に出現したものとは亜種の関係にある。

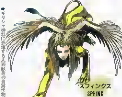

かまいたち
KAMAITACHI

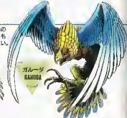
●ふと気づくと、衣服や肌の一部が驚くほど鮮やかに切り裂かれていることがある。これは急激な気圧変化で生じた真空が刃となって物体を傷つける現象なのだが、その代名詞として"鎌鼬（かまいたち）"が用いられる通り、迷信深い人々は出血の伴わぬ傷を風の妖怪の仕業として恐れてきた。イタチに良く似た姿のこの魔物は常に三位一体で行動し、先頭が足をすくって二番目が傷を与え、最後の一匹が血止め薬を塗りこむとされる。しかし迷宮に現れる鎌鼬は殺意に満ち、三匹ともが冒険者を切り刻む。

古代生物

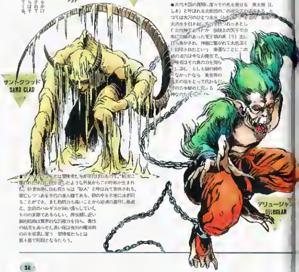
人類が誕生する遥か昔、神話の時代に栄えた種族。神々とともに生きてきたその力は侮れない。

◆ギリシャ神話に登場する人面獣身の有翼怪物。謎をかけて解けない者を喰い殺したが、オイディプスに正答されて自ら命を絶ったという。この玄室のスフィンクスたちはそれほど賢くはないが、マハリト程度なら自在に唱えてくる。





◆神話におけるガルーダは神々を退けるだけの力を持ち、仏法では迦楼羅八部衆にも数えられる強大な種族である。しかし、この迷宮のものはその血をわずかに引いているに過ぎず、翼の巻き起こす突風がブレス効果を示す程度である。

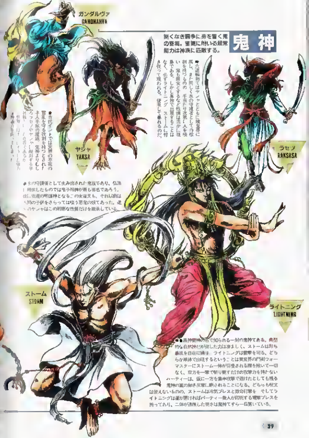

サンドクラッド
SAND CLAD
デリュージャン
DELUGEAN

◆古代中国の異聞に度々その名を見せる無支祁（むしき）と呼ばれる大妖怪のこの次元での姿である。かつては大河のひとつ淮水（わいすい）を治め、幾度も大洪水を引き起こす力を持つれっきとした古代神であったが、伝説上の天子で治水に功績のあった夏王朝の禹（う）王に打ち負かされ、神鎖に繋がれて水底深くに封印されたという。幸運なことにこの鎖の魔力は今なお健在で、冒険者はその真の力を知らずに済む。もしも鎖の縛めがなかったなら、黄泉界の魔王の座をとって代わるだけの力を秘めた荒ぶる神なのだから……。

◆サンドクラッドとは冒険者たちが名付けたもので、砂漠に埋もれた死体に砂を塗したような外見からこの呼称が生まれた。砂漠地帯に住む民からは"砂人"と呼ばれて畏怖される、滅亡しつつある古代の亜人種である。砂の中を自在に泳ぎ回ることができ、また防御力も高いことから砂漠の墓守に最適と、生前のハルギスが飼い慣らしていたものの末裔であるらしい。再生能力に近い細胞組織は驚異的な回復力を持ち、毒性の粘液を滴らせた長い爪は後列の魔術師の命を容易に奪う。冒険者たちとは第4層で死闘となるだろう。

鬼神

飽くなき闘争に身を置く鬼の眷属。戦闘に用いる超常能力は神族に匹敵する。



◆六道輪廻ではヤシャとともに餓鬼界に属し、また同じく水の守護者としての性格を持つものの、手当たり次第に人を喰い、果ても肉食とするなど性情は遥かに狂暴である。しかし単独で出現することはなく、必ずライトニング、ストームに付き従って現われる。便乗して暴れるのだ

◆古代インドでは天界の不死の霊薬を守る役割を持つとされ、上半身人の魔族。鬼神よりもしろラセツやヤシャに相対する半神……な存在であるが [illegible]

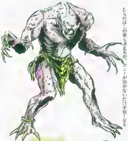
◆水の守護者として生み出された鬼族であり、仏法に帰依したものでは鬼子母神が最も著名であろう。後に安産の守護神となるこの女夜叉も、それ以前は人間の子供をさらっては喰う悪鬼の類であった。迷宮のヤシャはこの邪悪な性質だけを継承している。

◆風神雷神の名で知られる一対の鬼神である。典型的な自然神が有した力は凄まじく、ストームは即ち暴風を自在に操り、ライトニングは雷撃を司る。どちらか単体で出現するということは黄泉界の剣ウォーマスターにストーム一体が召喚される際を除いて一切なく、双方を一撃で斬り倒すだけの攻撃力を持たないパーティーは、仮に一方を集中攻撃で退けたとしても残る鬼神の嵐の如き反撃に晒されることになる。どちらも呪文は使えないものの、ストームは冷気ブレスと致命打撃を、そしてライトニングは運が悪ければパーティー数人が即死する電撃ブレスを持っており、二体が連携した強さは魔神ですら一目置いている。

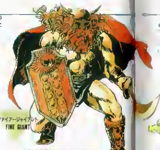
巨人

巨体から生み出される打撃力と、その特性に基づいた特異な能力。衰えたとはいえ、巨人族の脅威は健在である。

●皮膚から黒液、肉や骨に至るまでが他の生物にとって致命的な猛毒成分を含んだ闇の巨人。しかし彼らにとってはこの毒こそが生命の源であり、我々が毒蛇を漬け込んだ酒などを強壮剤として珍重するのに通じるのかも知れない。その攻撃は毒また毒で、とりわけ高濃度のブレスは冒険者を苦しめる。ゾンビ化したものはこの毒も消えるが、カニトが効かないだけ手強くなる

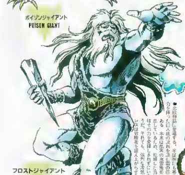


ポイゾンジャイアント
POISON GIANT



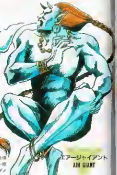
ファイアージャイアント
FIRE GIANT

●寒流が渦巻く北方の火山地帯に棲息する炎の巨人族。かつては強大な力を誇った一族であったが、神々に追放され、永い歳月は彼らにその使い方を忘れさせてしまった。巨人族に備わった呪文無効化能力すらも今はわずかで、炎に耐性を残すのみである。だが、前衛の頭越しに振り下ろされる大剣は後列にとって恐怖の的となるだろう。



フロストジャイアント
FROST GIANT

●北欧神話に登場する、神々にも等しい力を誇った巨人族の流れを汲む霜の巨人である。本来は極寒の氷雪地帯に棲息しているため、乾燥した当地ではその力を発揮しきれずにいるようだ。それでも、強烈な冷気のブレスは冒険者を震え上がらせる



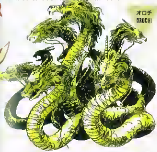
エアージャイアント
AIR GIANT

➡むしろ大気の精霊（ジン）に近い存在で、通常は気体化して迷宮を徘徊している。ブレスを吐く能力は持っていないものの、その剛腕の一撃は屈強の戦士を一瞬に肉と骨の塊に変えるだけのパワーを秘める。ダメージ系の呪文はほとんど通用せず、打撃戦で打ち負かすしか対処の術はない。なお、屍は霧散するため、ゾンビ化しない唯一の巨人族である

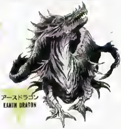
竜

これら邪竜の眷属は迷宮深層で異常なほど頻繁に出現する。迷宮を支配するものの正体に関わるのだろうか。

●『古事記』や『日本書紀』が伝えるところによれば、神代に出雲の国を荒らした八岐大蛇（やまたのおろち）は神のひとり須佐之男命（すさのおのみこと）に退治され、体内から草薙の剣が見つかったとされる。この邪竜はその大蛇の末裔で、襲いかかる八本首のダメージは尋常ではない。



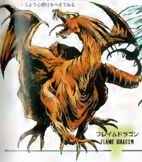
オロチ
OROCHI



アースドラゴン
EARTH DRAGON

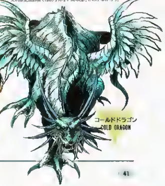
●大地の力を宿した魔竜で、迷宮に召喚されたドラゴンの中では最も危険な能力を持っている。その爪牙は一種の接地（アース）の役割を果たし、これを受けた冒険者の生命エネルギーを大地に放出してドレインを引き起こすのである。そのブレスにも石化成分を含む難敵である。

●ファイアードラゴンやブレイズドラゴンと近しい火竜の一種族。呪文を操る能力は多少低めだが、体内に宿した高熱火炎のブレスは竜の炎の恐ろしさを存分に味わわせてくれるだろう。なお、ここに挙げた四種のドラゴンはいずれもアンデッド化するため、冒険者は屍をなるべく破壊して立ち去るよう心掛けるべきである



フレイムドラゴン
FLAME DRAGON

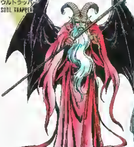
⬇氷河の聳える秘境に棲む、冷気を纏った氷の竜。アイスドラゴンなどの亜種に当たり、氷雪のブレスの他ラダルトの呪文も使いこなす極めて知能の高い竜族である。外見は爬虫類を思わせるドラゴンだが、こうした氷竜を見れば変温動物ではあり得ない高等種だとわかるだろう。



コールドドラゴン
COLD DRAGON

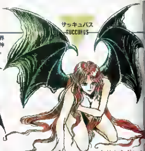
悪魔

魔界の住人たる悪魔は常に人間界に躍り出る機会を狙っている。神に祝福された輩への復讐なのか。



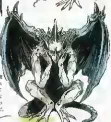
ソウルトラッパー
SOUL TRAPPER

★"魂を狩る者" 悪魔の中では比較的低レベルだが 人型を取る悪魔の例に漏れず知能はずば抜けており 魔術師系第5レベルまでの呪文を操ることができる。人間を誘惑する暗黒の魔術師でもあり、文字通り魂を堕落させるのだ。



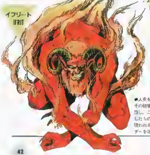
サッキュバス
SUCCUBUS

★[illegible]の夢に現れて男を[illegible]し、[illegible]に精気を吸い取っていく女性型の夢魔である。ソウルトラッパーと同じく人の魂を弄ぶ魔界の尖兵で 特に自らを純潔の誓いで縛った者——修道者などを堕落させることに至上の快楽を見出しているようだ。搾り取った精液は男性型の夢魔インキュバスに渡されて乙女に注ぎ込まれると言うが 幸いにも この男型は[illegible]には出現しない。



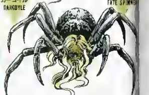
ガーゴイル
GARGOYLE

■古い建物には、こうした醜い怪物を象った樋先が見られる。恐らくは人間界に頻繁に出没するこの悪魔がモデルなのだろう 彫像は魔除け代わりだが、実物は魔そのものだ。



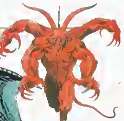
イフリート
IFRIT

■火炎を操る精霊（ジン）であるか その破壊を嗜好する性情から魔界に堕し、このように灼熱の悪魔へと変じたものもいる 他の悪魔とともに現われることはなく 炎獣サラマンダーを率いて神殿奥の奥に巣食う



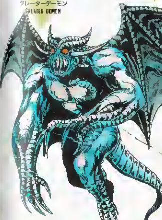
フェイトスピ
FATE SPINNER

★"破滅を紡ぐ者" 人型の悪魔に属する高位種族だが、あえて蜘蛛型の身体に人間の顔をつけた悪趣味な姿を取る。蜘蛛らしく麻痺毒で動きを封じ、破滅的な呪文でとどめを刺す知性型の悪魔である



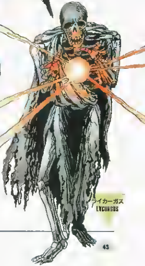
レッサーデーモ
LESSER DEMON

■人型の悪魔が秩序だてた誘惑者なら これら見るからに怪物じみた悪魔は、乱闘を好む破壊者たちである。知能は高くても知性的ではなく、ひたすらに破壊と殺戮の限りを尽くす。この山羊面の悪魔はレッサーと呼ばれるが、それは他の大悪魔と比べてのことである。



グレーターデーモン
GREATER DEMON

★この青白い皮膚を持つ怪物を目の当たりにすれば、それまで相手にしてきた悪魔どもがいかに小さな存在（レッサー）であったかを悟ることができるだろう 巨人族を凌ぐ巨体はとてつもないパワーと耐久力を持ち 柔軟かつ硬度の高い外皮は戦士の斬撃を弾くばかりか、呪文を無効化しダメージを軽減する特殊抵抗の塊である。まさに殺戮のために生まれた"大いなる悪魔"であり より強大な悪魔に使役されて人間界を脅かすのだ

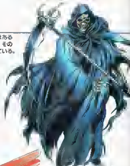


ライカーガス
LYCURGUS

■厳格な教育をスパルタと呼ぶのは御存知の通りだ。その由来は紀元前6世紀に、ギリシャ地方で栄えた都市国家スパルタに遡る。そこで行なわれた軍国主義、非文化主義の教育を思わせることからきている。その国制を定めたのはリュクルゴスと呼ばれる人物なのだが、奇妙なことにこれだけの体制を固めた立法者が実在しなかったという説も残されている。ならばリュクルゴスとは何者だったのか？ こうは考えられないだろうか。軍事優先の立法により、人間を戦争の泥沼に引きずり込もうとした極めて知性の高い悪魔が存在した、と。ライカーガスとは、このリュクルゴスを読み替えた名なのだ。

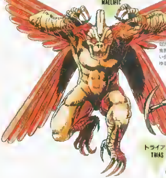
魔王

黄泉界の覇権を争う六魔王。今はある存在に仮の忠誠を誓っているが、その力が弱まる時を虎視眈々と狙っている。



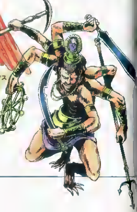
デス
DEATH

➡死はあらゆる人間に訪れる。権力の座にある者にも、虐げられてきた者にも、富める者にも、貧しき者にも。ある意味で"死"は最も平等なものなのかも知れず、すべての生あるものは生き続ける限りそれに支配され続けるのかもしれない。そうした"死"への恐怖と畏怖、絶望と悲観が想念の塊となり、具現化したものが死神王デスである。人々が知恵をつけるよりも遙か昔、初めて死という生の終焉を認識した瞬間から、現在に至るまで無数の人間が抱いたあらゆる"死"に対する感情がデスに蓄積し、その勢力を増大させてきた。そしてこれから先、この死神は最も強大な存在となる可能性を秘めている。もし他の魔王たちが"死"を畏れる時が来るのなら、その瞬間から彼らはデスに支配されるのだから。



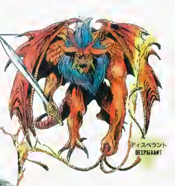
マイルフィック
MAELIFIC

➡かつて人間界に降臨し、[illegible]大災害を引き起こした破壊と混沌の権化。我々の世界ではパズスの名で知られる大悪魔である。神話時代に神々と高位の次元界の覇権を争ったが破れ、徹底的な封印を施されて魔界の底に追放された。今も効力を保ち続ける封印に本体は常に魔界に縛り付けられており、黄泉界に姿を現わすのは強力な思念体が物質化したアンデッドに等しい分身である。しかしその力は凄まじく、封印が解けた暁にはあらゆる次元界は邪魔王の支配下に置かれることになるかもしれない。



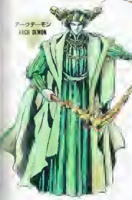
トライアス
TRIAS

➡三面六臂の姿を持つこの鬼神王は、我々の世界では阿修羅として知られる魔族に属すると思われる。阿修羅＝アスラとはアーリア人の神であり、ペルシャのゾロアスター教では主神と崇められる存在となったが、インドに伝わる聖典（ヴェーダ）では悪鬼とされ、仏教に至っては天界たる須弥山（しゅみせん）から六道輪廻において人間界よりも下位の阿修羅界に追放される憂き目に遭わされてきた。そのためか阿修羅の王たるこのトライアスは黄泉界の支配、いや、あらゆる次元の支配に執着しており、まさに鬼神の激しさをもって戦いを挑んでくる。六本の腕で操られる武器の数々はいずれも神の力を宿した代物で、打撃による戦闘力は魔王の中でも群を抜く。



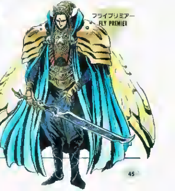
ディスペラント
DESPAIRANT

➡J.R.R.トールキンの「指輪物語」には、邪悪なる魔王モルゴスの手先として仕えた、強大な悪鬼バルログが登場する。禍いそのものとも呼ぶべきこの魔物は、その姿を現しただけで勇敢なドワーフとエルフの戦意を喪失させ、深い叡智をもつ魔術師ガンダルフすらも絶望によろめかせるほど恐ろしい存在であった。絶望は即ち死を意味する——ディスペラントはこの忌まわしいバルログの眷属であり、現在最も力ある悪魔の支配者としてグレーターデーモンたちに君臨する炎獄王なのだ。魔王としての格は高くはないが、一度荒れ狂えば誰にも止めようのない凶暴性と破壊力は他の魔王といえども一目置かざるを得ないようである。悪魔となる前は炎の精霊だったため、火炎のブレスは想像を絶する威力を秘める。



アークデーモン
ARCH DEMON

➡この悪魔の一族は、元々は天使階級第1位の熾天使セラフとして天界の神に仕えていたものたちであるらしい。しかし自らに与えられた力に目の眩んだ彼らはこともあろうに神に反逆し、首謀者ルシファーともども天界を追放されて地獄に落とされたのである。このお陰で9階級中8位と下位に位置していた天使アークエンジェルの戦功ある者たちは空位となった第1位に昇格し、代わりに残るセラフたちはその中から謀叛を生み出した罰としてその力を大きく奪われてしまった。こうしたいきさつから天使たちとの対立は激しく、もはや彼らが天に迎えられることはないと思われる。このアークデーモンはルシファーその人ではないかと噂されるほど同族内でもずば抜けた力を持ち、魔王としての格も最も高い堕天王である。



フライプリミアー
FLY PREMIER

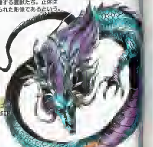
➡"蠅の宰相"と呼ばれるこの大悪魔は、人間を取り憑く悪魔の一党を束ねる地位にある。しかし黄泉界の妖気に包まれた空間では、現在の姿に関りなくその本質を見せることがある。醜い黒く恐ろしく巨大な蠅——それがこの醜悪なる容姿を持つ蠅魔王の真の姿なのである。地獄の大公としてルシファーをも凌ぐ力を蓄えているという実力者ベルゼバブがその正体であるらしく、アークデーモンたちと同じく元は天界を追われたセラフであった。しかしあえて一族とは離れて信仰を集め、その特性も昆虫と変えて魔力を増大させてきた。この魔王に対抗するために、冒険者たちはマンティスグローブを用いる。

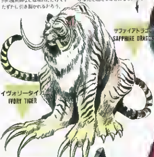
五行の守護獣

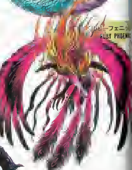
五行説の元素にちなんだ、東西南北四方位を守護する霊獣たち。正体は魔法をかけられた彫像であるという。

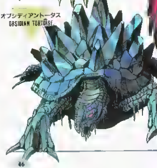
●西方を司る神獣・白虎の霊を宿した“金”の守護獣。象牙の名に相応しい牙を持つ巨獣で、特に長く太い前肢から伸びる爪はその膂力とあいまって恐ろしいほどの破壊力を生み出す。完全武装の戦士ですら致命傷を受けるだけに、後列の魔術師などは触れただけでずたずたに引き裂かれるだろう。

➡東方を司る神獣・青竜の霊を宿した“木”の守護獣。サファイアの色彩をその身に移し、長大な胴がうねる様はまるで青い彗星が天を駆けるが如くに見えるという。これに見とれる者は最強クラスの魔術師系呪文、そしてそれ以上の破壊力を秘める電撃ブレスで速やかな死を迎えることになるだろう。





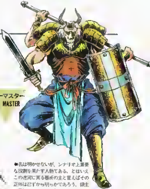


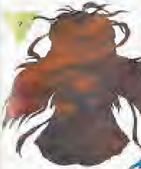


●南方を司る神獣・朱雀の霊を宿した“火”の守護獣。ルビーの深紅に染まった巨鳥で、戦いとなれば紅蓮の炎に全身を包んで襲い来る。炎の中で再生する伝説の不死鳥のように――。

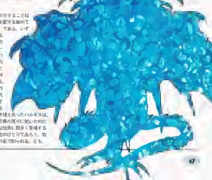
●北方を司る霊獣・玄武の霊を宿した“水”の守護獣。黒曜石の黒色に染まった水を全身に纏った巨大な陸亀で、四霊獣の中では最も装甲性が高い。呪文とともに、その冷気ブレスは強烈である

●四霊獣の残した彫像を五行相克の法則に従って配置すると、五行の摂理はそれぞれの元素の力を殺されて封印を弱め、黄泉界へと通じる異次元の穴を開く。そしてその直前に封じられている最後の守護者が、このウォーマスターである。古代中国の神話時代の帝王・黄帝に対し、天下を賭けて戦いを挑んだ魔神・蚩尤（しゆう）のこの世界での姿であるらしく、様々な武器を開発し、戦いを指揮すれば必ず勝利したと言われた軍神の力はここでも健在である。四方の守護獣を撃退して意気盛んな冒険者たちは、聖壇から躍り出た牛頭の魔神と剣を交えた瞬間に黄泉界の住人の恐ろしさを思い知ることになるだろう。魔王を名乗っても不思議のない実力者である。





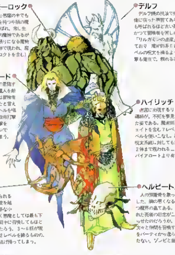
●名は明かせないが、シナリオ上重要な役割を果たす人物である。とはいえ、この迷宮に眠る墓所の主と言えばその正体は自ずから明らかであろう。領主の愛娘マナヤに三重苦の呪いをかけた張本人であり、遥かな古代に権勢を揮ったあの人物である。冒険者たちの目的は彼を打ち滅ぼすことなのだが、しかしそれに関しては少々疑問が残る。何故彼はマナヤを呪いの犠牲者に選んだのか？ また、命を奪わず五感を失わせるに留めた理由は？ 逆にマナヤでなくてはならず、殺してしまうこともできなかったとは考えられないだろうか――。



➡これもシルエットでしか紹介することはできないが、黄泉の世界を支配する極めて強大な存在がこの人物（？）である。いずれも劣らぬ力の持ち主である六魔王たちに一時的にせよ忠誠を誓わせる圧倒的なパワーを秘めており、かつてあのハルギスが大陸を席捲する勢力を持つに至ったのも、彼女と忌まわしい血の契約を取り結んだからであるとの噂もある。契約とは即ち、強大な妖力の力添えを受けて覇権を握る代わりに、皇帝が死した後はその魂を彼女に供するというものである。そして成仏すべき魂を失ったハルギスは、永遠に血の渇きに苛まれる苦痛の眠りに就いたのだ。残忍な性格を持つ女神は伝承に数多く登場するが、この魔神もそうした存在のひとりであろう。我々の世界ではティアマットの名で知られる。とも。

召喚モンスター　Summoning Monsters

この世界の魔法体系に組み込まれた召喚呪文は２種類存在する。魔術師系第５レベルに属し、魔界の住人――主に悪魔の類をこの次元に召喚するソコルディと、僧侶系第５レベルの呪文で、不死の怪物たちを地の底から呼び起こすバモルディ。しかしその効果は均一ではなく、より強力な魔物を召喚するためには術者自身も相応のレベルが要求される。ここでは敵として登場しない、召喚によってのみ出現するモンスターを扱ってみた。



モーロック

地獄の底に封印された悪魔の中でも特に恐れられる邪悪さを持つ牛頭の魔王。"恐怖の王"とも呼ばれ、常に生け贄の血を求める最凶の魔神であるが召喚できればこれほど頼りになる魔物もないだろう。常に１体で現われ、魔術師系呪文７レベル（ロクトを含む）と石化ブレスを操る。

バンパイアロード

すべての不死怪物に君臨する吸血鬼の王。この魔人を敵に回さずに済んだのは冒険者にとって僥倖であったと言える。僧侶系呪文７レベルを唱え、打撃力は低いが致命打撃を含む数々の特殊攻撃を持つ。ただしジルワンであっさり退散してしまう。

インプ

使い魔として用いられることの多い、次元の壁を越えて召喚するのも容易な小悪魔たち。魔界に蠢く悪魔としては最も下級な部類に属し、戦闘中に召喚してもほとんど役には立たないだろう。３～６匹が現われ、魔術師系呪文２レベルを操るものの、すぐに尻尾を巻いて逃げ帰ってしまう。

デルフ

デルフ族の技法で焼き上げられ、悪魔像に宿った悪霊であり、"生ける伝説"とも呼ばれるほど古い悪魔の一種である。かつて冒険者を苦しめた時代（シナリオ「リルガミンの遺産」）よりも魔力を増しており、魔術師系６レベル、僧侶系７レベルの呪文を操るようになった。石化攻撃も健在で、恐れる存在である。

ハイリッチ

迷宮に出現するリッチよりも高位の魔導師が、不死を夢見て自らを魔物と変じた姿である。魔術師系呪文はティルトウェイトを含む７レベル、僧侶系呪文５レベルを使いこなし、防御面ではどちらの呪文系統に対しても無効化能力が高い。２体まで現われることを考えれば、バンパイアロードより有り難いかもしれない。

ヘルビートル

人の頭蓋骨を象った胴体から脚を生やした、胸の悪くなるようなフォルムを持つ魔界の虫である。魂を地獄に引き込まれた死者の怨念がこうした生物に姿を宿らせたのだろうか。必ず５匹で出現し、次々と仲間を召喚するものの、敵の攻撃をパーティから逸らす程度の役にしか立たない。ゾンビと並ぶ"外れ"である。

●BAMORDI　バモルディ

LEVEL 1	ゾンビ	ZOMBIE
LEVEL 2	ライフスティーラー	LIFESTEALER
LEVEL 3	バンパイア	VAMPIRE
LEVEL 4	ジャイアントゾンビ	GIANT ZOMBIE(POISON)
LEVEL 5	ドラゴンゾンビ	DRAGON ZOMBIE(FLAME)
LEVEL 6	ハイリッチ	HIGH LICH
LEVEL 7	バンパイアロード	VAMPIRE LORD

●SOCORDI　ソコルディ

LEVEL 1	ヘルビートル	HELL BEETLE
LEVEL 2	インプ	IMP
LEVEL 3	ガーゴイル	GARGOYLE
LEVEL 4	レッサーデーモン	LESSER DEMON
LEVEL 5	サッキュバス	SUCCUBUS
LEVEL 6	デルフ	DELF
LEVEL 7	モーロック	MOLOCH

ウィザードリィ・外伝II
古代皇帝の呪い
CURSE OF THE
ANCIENT EMPEROR
イマジネーションズ　ガイドブック

ウィザードリィは、想像するRPGである。イマジネーションの翼を広げることによって、文字だけで示された武器は妖しく輝く魔剣に、そして液晶画面に出力されたモンスターは唾液を滴らせて咆哮をあげる魔獣と化す。この本はそうした想像を手助けし、ウィザードリィをより楽しむことを目的としたガイドブックである。ただし、記載された情報にあなたの持つイメージを縛る必要もまたないと、ここに明記しておこう。

◆

CONTENTS

アイテムコレクション……2
モンスターマニュアル……22
召喚モンスター……48
STORY-CURSE OF THE ANCIENT EMPEROR……50
各種族／性格……52
職業……54
迷宮攻略……56
呪文リスト／魔術師系……60
　　　　　　僧侶系……83
アイテムデータ……86
モンスターデータ……96
テクニカルアドバイス……110

STORY——CURSE O[illegible]HE ANCIENT EMPEROR

大陸中央に位置し，東方世界との接点と呼ばれる城塞都市アルマール（Almarl）。西方諸国の出城でもあるこの街は，しかしここ数世紀の間は戦いに巻き込まれることもなく，むしろ交易都市として発展を遂げてきた。

代々アルマールを預かってきた地方領主ウディーンが遺跡などに興味を抱いたのも，元はと言えばその長い平和と，交易で得た莫大な財産のせいであった。退屈に飽いた彼は街からそう遠くない，砂漠に埋もれた古代遺跡の発掘調査を思い立った。

それは明らかに都市ではなかった。そう気づいた時点で止めればまだ間に合ったのかもしれない。しかしそこで止めるには，ウディーンは資金をかけ過ぎていた。

ある日，大規模な落盤が起きた。作業中の数百の人命を巻き添えに，それはついに地底へと通じる禍々しき扉を開いた。

地上部は遺跡のほんの一部にしか過ぎなかった。地底には地上とは比較にならない規模の広大な地下迷宮が存在していたのだ。そして入口付近からメッセージの刻まれた古い金属板が発見された。プレートには，古代の言葉でこう記されていた。

"最後の皇帝にして闇と結びし邪悪なる妖術師ハルギスここに眠る。その眠りを妨げることなかれ。墓所の封印に触れることなかれ"

その警告が遅すぎたことを，ウディーンは知った。崩落に巻き込まれ，埋葬された者たちの遺体[illegible]と起き上がり，腐臭を放ちながら地底へと入り込んでいったのだ。邪悪なる皇帝の魂はすでに永遠の眠りから解き放たれていた。

災いは，しかしウディーン本人ではなくその最愛の娘マナヤに降りかかった。

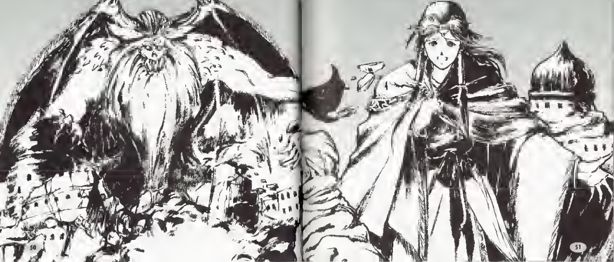
15歳になったばかりのマナヤは，突如として光を失った。続いて聴覚が，そして言葉が失われた。このハルギスの呪いに対して，あらゆる癒しの術は無意味であった。

美しき愛娘を襲った不幸にウディーンは嘆き，発掘によって手に入れた財宝をすべて[illegible]し放り込んだ。それでも，やはりマナヤの呪いは解けなかった。

一方，墓所から滲み出す瘴気に人々の精気は失われつつあった。活気溢れる交易都市アルマールは，次第に絶望と無気力のよどんだ無法の街へと荒廃していった。

愚かなる領主は退屈からすべてを失おうとしていた。手段を選んではおれぬ。ハルギスが復活したのなら再び封じれば良い――彼はそう考えた。だが，士気の低下したアルマール駐留兵たちは，死に切れぬ者たちが徘徊する墓所に立ち入ることすら拒否した。やむなくウディーンは布令を出した。ハルギスの迷える魂を封じ，マナヤの呪いを解いた者には破格の報酬を与えると。

やがて命知らずの冒険者たちがアルマールに流れ込んできた。ある者は一攫千金を求め，ある者は名誉欲にかられ，そしてまたある者は死を賭した戦いを渇望して――。



［種族］

ウィザードリィの世界ではお馴染みの5種族が、ここアルマールにおいても生活を営んでいる。各種族によって能力値も異なるが、何より大切なのはプレーヤー自身が抱くイメージであろう。

ゲームの駒と捉えるなら、キャラクターにとっての種族は各特性値の差でしかない。いかに力が伸びるか、どれだけ手が早くなるか——しかしそれではウィズの世界を本当に楽しむことにはならない。自分の分身として冒険するキャラクターたちは、一体どのような姿形のヒューマノイドなのか？　その体格に合わせた武具は？　その戦いぶりは？　そうしたイメージを膨らませることで、迷宮の探索はもっと面白くなる。以下の特徴を参考に自分だけのキャラクターを想像・創造せよ。

人間　Human

力	8→18
知恵	8→18
信仰心	5→15
生命力	8→18
素早さ	8→18
運	9→19

我々と同じく、この世界でももっともありふれた人類。特性値は突出したところがなく、信仰心を除いては極めて平均的である。その姿による感情移入のしやすさは一番だろう。

適性クラス　すべて（ただし僧侶系呪文にハンディあり）

エルフ　Elf

力	7→17
知恵	10→20
信仰心	10→20
生命力	6→16
素早さ	9→19
運	6→16

ファンタジー世界には欠かせない　長身痩躯の美しい肢体を持つ種族。生命力の低さからHPが伸びにくいものの、魔法を操る能力はトップクラス。外見のイメージも良い。

適性クラス　盗賊を除くすべて

ドワーフ　Dwarf

力	10→20
知恵	7→17
信仰心	10→20
生命力	10→20
素早さ	5→15
運	6→16

エルフとは対照的に、身長は低いが岩のように頑健な体躯を誇る。前衛クラスになるために生まれたような肉体派だが、手の遅さが時に窮地を招くことも。髭がトレードマークだ。

適性クラス　戦士・侍・ロード・（忍者）

ノーム　Gnome

力	7→17
知恵	7→17
信仰心	10→20
生命力	8→18
素早さ	10→20
運	7→17

ドワーフよりも小柄な、大地の精霊とも呼ばれる小人族である。5種族の中ではもっともバランスのとれた特性値を持ち、とりわけ僧侶としての資質が高い。大きめの鼻が目印。

適性クラス　すべて（とくに僧侶系）

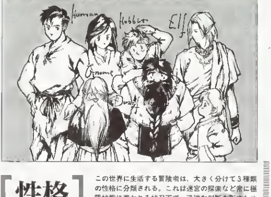
ホビット　Hobbit

力	5→15
知恵	7→17
信仰心	7→17
生命力	6→16
素早さ	12→22
運	15→25

成人しても人間の半分ほどの背丈しかない。しかし勇気溢れる愛すべき種族。体格のハンディから肉弾戦には向かないが、盗賊としての資質は他種族の追随を許さない。

適性クラス　盗賊・（忍者・魔術師・僧侶・ビショップ）

the Externals of Humanoid



［性格］

この世界に生活する冒険者は、大きく分けて3種類の性格に分類される。これは迷宮の探索など常に極限状態に置かれる状況下で、迅速な判断を下すための一種の指針・戒律であると言えるだろう。

仮に性格が悪だったとして、そのキャラクターが邪悪な存在である、ということには必ずしもならない。これはあくまでキャラクターが過酷な冒険世界を生き延びるための指針であって、存在そのものを表わすものではないのだ。故にその戒律を曲げて行動すると、時に善から悪、悪から善へと性格は変わってしまう。要は思い込みの激しさなのか。

善　Good

迷宮で友好的な魔物と出会った場合、必ず友好的態度で接すると誓った者たちである。これを覆して殺戮に手を染めると、一気に悪の世界観に転じることもある。

中立　Neutral

一言で言えば合理的なタイプであり、どのような行動を取ったとしても精神的に動揺しない。ただ、それが盲目的な信心を妨げるのか僧侶系のクラスには就けない。

悪　Evil

善とは逆に、どのような魔物であれ敵対する可能性のあるものはその場でことごとく殲滅する。それが精神の支えであり、下手に見逃すと善に染まる可能性あり。

【職業】

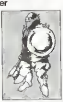
冒険者が就くべきクラスは８種類。それぞれが独特の技能を持ち、互いの欠点を補い合うことで冒険を生き延びるべく６名のパーティーを組む。とくにレベルが低いうちはメンバーのバランスが重要である。

クラスに付随する特殊技能は大きく分けて４種類ある。直接打撃で攻撃する能力（前衛クラス必須）、宝箱の罠を見抜き解除する能力、そして魔術師系、僧侶系（ディスペル含む）それぞれの呪文を扱う能力である。これらの技能を複合して身につけていく職種をエリートクラスと呼ぶが、それだけに特性値条件は厳しく、レベルアップに伴う成長も遅い。

前衛クラス

●戦士　Fighter

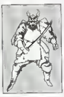
言わずと知れた肉弾戦のエキスパート。ほとんどの武具を装備することができ、レベルアップも速くＨＰも上昇しやすい。ただしこのクラス専用の最強武器“金剛の戦斧”はドワーフしか扱うことができず。他の種族では最終的に伸び悩むことになるかも知れない



性格	S	I	P	V	A	L
G·N·E	11	—	—	—	—	—

●侍　Samurai

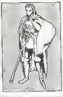
東方から伝わってきた独特の剣技を操る剣士。魔術師系呪文も修得していき、レベル22で７レベルの呪文に達する。エルフ・ドワーフ・ノームならキャラクターメイキング時にボーナスポイントが18あれば就くことができ、始めから比較的楽に育てることができる。



性格	S	I	P	V	A	L
G·N	15	11	10	14	10	—

●ロード　Lord

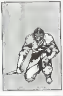
戦士の技量に僧侶の能力を兼ね備えたエリートクラス。最短ならレベル16で全呪文を修得し、武具も戦士と同じものを装備することができる。とくに専用防具“聖なる鎧”を身に着けた際の攻撃力は凄まじい。前衛タイプの中では最も信頼性の高い闘士である。



性格	S	I	P	V	A	L
G	15	12	12	15	14	15

●忍者　Ninja

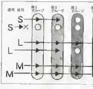
罠を外す能力を持ち、全身を極限まで鍛え抜いた殺戮機械の如きクラスである。それ故に転職の条件は厳しく、またレベルアップに必要な経験値も８クラス中最も高い。強力な武器は揃っているが、何も装備させていない時にこそクリティカルヒット技術が冴える



性格	S	I	P	V	A	L
E	15	17	15	16	15	16

【　前列と後列の関係　】

迷宮ではパーティは二列横隊を組む。１から３番目が前列、４から６番目が後列を務める訳だが、これによって後列からでは長射程の武器でなければ直接攻撃ができなくなる。また敵の第３、第４グループに対しては前列でも長射程が必要。しかし後方攻撃能力を持つ敵はどこからでも後列に打撃を与えてくる。

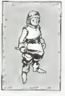


●Sは短射程。Lは長射程。Mは魔法攻撃を表している。呪文の射程は武器よりも長いが無効化される恐れもある。

後衛クラス

●盗賊　Thief

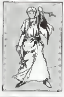
宝箱の罠を特定し解除する技能に関しては右に出る者のないクラス。とくに素早さ、運の強さの高いホビットの盗賊は、成長後はほぼ完璧と言える解除率を誇る。しかし戦闘に関してはほとんど役に立たず。“アイシングダガー”を手にしてようやく参加できる。



性格	S	I	P	V	A	L
N·E	—	—	—	—	11	—

●僧侶　Priest

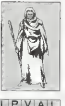
僧侶系呪文を最短ならレベル13ですべて修得できるクラス。成長も比較的早く、戦士に勝るとも劣らないＨＰの伸びを示す。ただし聖職者としての厳しい戒律から刃を持つ武器を装備できず。ノーム限定の“大地のフレイル”以外では直接攻撃は期待できない。



性格	S	I	P	V	A	L
G·E	—	—	11	—	—	—

●魔術師　Mage

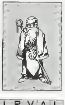
魔術師系呪文をレベル13で身につける呪文攻撃の継承者。とくに７レベルの魔法を覚えているのといないとでは冒険の難度が天と地ほど違うため、初期のパーティーからは外せないクラスであろう。しかしＨＰはなかなか伸びず。後方攻撃力を持つ相手は天敵である。



性格	S	I	P	V	A	L
G·N·E	—	11	—	—	—	—

●ビショップ　Bishop

魔術師系呪文と僧侶系呪文を同時に修得していく魔法の万能クラス。しかし全呪文を覚えるのはレベル28と極めて遅く、魔術師または僧侶から転職しない限り実戦では使いものにならない。なお不確定アイテムを識別する能力を持つのはこのクラスだけである。



性格	S	I	P	V	A	L
G·E	—	12	12	—	—	—

迷宮解説　DUNGEON GUIDE

冒険者たるもの、探索の舞台となる迷宮を知悉しておいて然るべきである。ここでは構造の解説を交え、攻略の手引きと地図を掲載する。

東西文明の接点となる交易都市アルマール

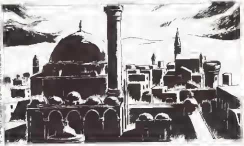
ハルギスの墓所迷宮の解説に入る前に，まずは冒険の拠点となるアルマールの都について触れなければならないだろう。

これまでのシナリオの舞台となったリルガミン王国やトレボー城塞から遠く離れたこの都市は，東西に長く広がる大陸のほぼ中央部に位置する。リルガミンを中心とする国々は大陸の西端に文化圏を築いており，そこから数ヶ月の旅程を経てようやく到達するアルマールは，自然それらの西方文化とは異なる独特の習俗を発展させている。

アルマールは元々は西方諸国が東方の脅威に備えて数百年前に築いた出城であった。侍や忍者の発祥の地である極東の島国が大陸に派兵するという危機感に苛まれてきた諸侯は，進軍ルートとなる街道に合同で城塞都市アルマールを建造したのである。

こうして成立した都市であるため，アルマールは通常なら一国の属領として運営される地方都市とは異なる自治権を獲得している。当初は諸国の合議により選出された貴族が国家の枠を越えた領主として派遣されたものの，現在ではすでに各国ともアルマールへの影響力を失っており，代々領主として治めてきた一族が実質的な独立国家を営んでいるものである。現実にはアルマールが東方との戦いに駆り出されたことはなく，また狂王トレボーが西方諸国を席捲した時代も，皮肉にもこの都市は戦乱に巻き込まれなかった。

東西を結ぶ街道に位置するという地の利もあり，かつて出城であったアルマールは一大交易都市として発展を遂げた。交易の隊商は必ずアルマールを中継点として利用し，荒野の長旅の疲れを癒すのである。



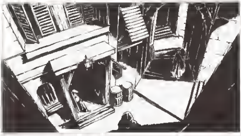
●アルマールの街並は，東西の文化が混じりあった独特のたたずまいを見せる。モスク（回教寺院）風の建築は隊商のオアシスの目印である。

遺跡発掘中の落盤事故とアルマール近況

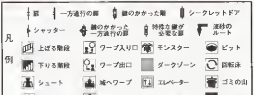
地方領主として代々アルマールを治めてきた侯爵家の現在の当主ウディーンは，強欲ではあるが民衆の不満が募らない範囲で確実な税の徴収を行なうなど，経済的な面で優れた手腕を持っていた。そうした蓄財に対する一種の才能が，砂漠に埋もれた遺跡を発掘しても十分に採算が取れると彼に判断させたのかもしれない。事故が発生するまでに発掘が行なわれていたのは遺跡の屋根に当たる部分，即ち迷宮にも到達しないごく浅い範囲だけであったにもかかわらず，発見された財宝はすでに経費を賄えるほどであったらしい。

落盤事故自体は恐らく風化の進んだ遺跡上面に過分な重量（人夫、起重装置など）を積んだために起こった人災であり，呪いが始まったのはそれ以降であったと推測されている。発掘が進めばどのみちハルギスの封印は解かれていたが，この崩落が引き金となったのは疑いようのないところであろう。

死者が墓から蘇るなどの忌まわしい出来事は，街に流入する瘴気とあいまって人々の心をひどく乱している。交易で賑わった市場は見る影もなく廃れ，連日街路のどこかで強盗や殺人が行なわれているありさまである。



●街路は複雑にくねり，見通しの悪い路地が無数に存在する。これらが現在では犯罪の温床となり　ひとり歩きは危険極まりない。



第1層　土砂に分断された侵入フロア

砂漠のただなかから姿を現わし、呪いを撒き散らし始めたハルギスの墓所迷宮。長い年月を経た遺跡であるにもかかわらず、強力な魔法によってその内部は風化を妨げられ、古代に副葬品として納められた稀少な武具の数々もほとんどが朽ち果てずに残っている。

この墓所を護る結界はそれほどまでに強く、術を施したのは恐らく生前の魔道皇帝ハルギスその人であろうと思われる。古代の権力者が健在なうちから自分の墓を造って死後に備えるという例は数多く、またこれだけの規模の大迷宮を築くとなると数年、もしくは数十年が必要とされることからも、ハルギスが帝位に就いた直後から建造に着手したと考えるのが自然であろう。

自らの手で完成させ、万全を期して墓所に埋葬されたハルギスであるが、ひとつだけ誤算が残されていた。

内部の保護は完璧と言って良かった。そのままなら、砂漠に聳える墓所の威容は偉大なる魔道皇帝の伝説を後世に伝え、人々は祟りを恐れて決して遺跡を掘り起こそうなどとは考えなかっただろう。

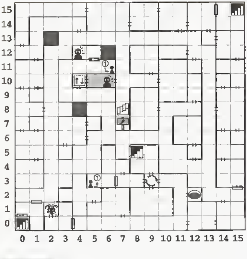
しかし、永い歳月は地殻をわずかながら変動させた。周囲の砂漠が隆起し、地中深くで固定された墳墓は盛り上がった砂に地上部のほとんどを覆い隠されてしまったのだ。

帝国が滅び、その恐怖と権勢を伝えるはずであった遺跡も没してしまっては、そこがハルギスの墓であるという口伝が次第に廃れていくのも当然であった。かくして、ハルギスはその眠りから呼び覚まされることとなったのである。

したがって、この第1層は本来なら地上に露出した階層に当たる。墓への立ち入りを許された墓守はまずこの階で侵入者よけの落とし扉を固定するのだが、現在その玄室に向かう通路は落盤の土砂で塞がれてしまっている。

➡迷宮に入ったなら　まずすぐ背後の壁をチェックする習慣をつけよう。そこは冒険者たちが情報を交換する伝言板になっており、思わぬヒントが見つかるかもしれない。探索者は自分たちだけではないのだ。

第1層



イベントの説明

(7・7) 伝言板
(2・1) マーフィーズゴーストと戦闘
(4・12) 落とし扉を止める楔（くさび）
(8・10) “[illegible]”が必要
(8・3) シナリオ終了の称号が必要

ハルギスの墓所を舞台にした冒険の始まりである。この階はいきなりふたつに分断されており、南側と中央のエレベーターを囲んだエリアには、いったん（15・15）の階段を使ってB2に降りてからでなければ入れない。が、焦って下層へ乗り込むのは禁物。まずは手近の玄室で地道に戦闘を繰り返し、用心深くキャラクターを育て上げよう。少なくともレベル5程度に鍛えてからB2に臨むようにしたい。さて、B2を回って第2のエリアに入りこんだら、今度は下層に仕掛けられた落とし扉の罠の解除だ。階段を上って南側のエリアに入ったら、（5・3）から中央部にテレポート、石板にくさびを打ち込もう。これでB2からエレベーターに乗り込めるようになる。

南西隅にはいずこかへ通じる階段があるが、それが使えるようになるのはシナリオをすべてクリアーした後のことである。

第2層 落とし扉に阻まれた昇降機

構造的にはこの第2層が，迷宮の地底部第1層目に当たることになる。

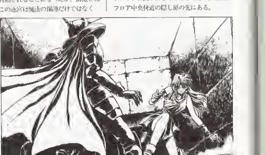
発掘作業時に起き，アルマールの災難の引き金となった落盤事故の影響はこのフロアには及んでおらず，土砂に各所を分断され，砂漠の砂塵も大量に流入した第1層とはかなり趣が異なっている。

隠れ場所である通路の砂を失ったアントライオンラーヴァ（巨大アリジゴク）やジャイアントアントなどの昆虫は姿を消し，代わりに瘴気に冒された野盗や悪魔崇拝のスペルユーザーたち人間型の敵が多数姿を見せるようになる。快適とは言えないまでも，人間にとってはまだ砂まみれにならないだけ第1層よりはましであるようだ。

ハルギスの没後，邪悪の限りを尽くしたこの皇帝を忌み嫌う者たちの手によって墓所は完全に封鎖されることになったが，構造を見る限りこの迷宮は魔法の保護だけではなく墓守を義務付けられた者による墓室のメンテナンスを考慮していたようである。第1層から第4層を結ぶ昇降装置の存在はそれを証明していると言っていいだろう。

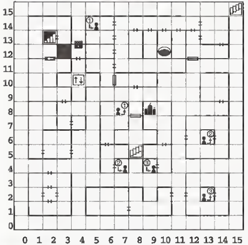
しかしこうした昇降機は，盗掘者にとっても容易に墓所深くまで入り込むための足となる。無論設計時にはこの墓荒らしの侵入も想定されており，第1層のエレベーターには魔法の闇による撃退ブロックを，そしてこの第2層のエレベーター入り口には不用意な侵入者を妨げる落とし扉のトラップが設置されている。迷宮の構造を知る墓守たちは第1層でこの扉に楔（くさび）を打ち込み，閉まらないようにしたうえで通過するのである。

しかしその玄室に至る通路は落盤で封鎖されしまっている。このため冒険者たちはこの層に設けられている非常階段で第1層の孤立ブロックに向かわなくてはならない。階段はフロア中央付近の隠し扉の先にある。



➡通路の先にエレベーターへの扉が見える。しかし駆け寄った途端に凄まじい重さの落とし戸が通路を塞いでしまう。持ち上げようとした者もいたらしく「くそったれな扉め！」と悪態の言葉が彫り込まれている。

第2層



イベントの説明

(4・13) 落とし扉（第一層のイベント終了後 通行可能）
(9・8) 地上へのテレポート

B2からは敵モンスターの攻撃も多彩となり，しかも一度に2グループが出現するようになる。魔術師系呪文3レベルを操るソーサラー，最下位の忍者ながらもしっかりとクリティカルヒットを放ってくる下忍、毒をもつタランチュラや麻痺攻撃のゾンビなど。当然マハリトやラハリトといった魔術師のグループ攻撃呪文に頼る戦闘となり，また僧侶の治療呪文がパーティの生死を分ける事態にも陥りかねないので，ＭＰの残数には常に注意を払っておきたい。マップ自体はさほど難易度の高いものではないが，次のB3に備えてこの階で十分に実力を蓄えたいところだ。

中央の階段がB1の第2エリアへ通じており，そこで決められた手続きを踏めば(4・13)の石の落とし戸の罠を解除できる。エレベーターが使用可能となったら，最初のアイテム“梟の瞳”を求めてB3へ。

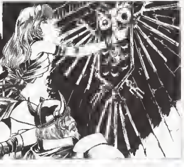
第3層　後戻りできぬシャッター地獄

第2層の落とし扉を通過し、エレベーターが使えるようになった冒険者は、自分の腕に自信のある者ならその昇降機で到達できる一番下の階層——つまり第4層に向かうボタンを押すことだろう。しかし意気揚々とフロアに降り立った彼らは、すぐに自分たちの認識が甘かったと悟ることになる。侵入者を阻むトラップが、たかが落とし扉ひとつで済む訳はないのである。

その時点では少なくとも、エレベーターを使ったルートで第4層の探索を行なうことはできない。逆巻く流砂の奔流が冒険者の行く手を阻んでいるからである。となれば、探索を続けるには流砂を止める方法を発見するか、あるいは別のルートで第4層に降りるかしなければならない。即ち、この第3層をじっくりと調べ回らなくては先に進めないということである。

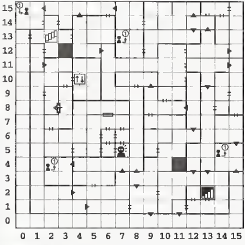
このフロアは、ここまで到達しながらもなお道順を知らぬ者、つまり尋常ではあり得ない手強い侵入者に対するトラップが張り巡らされている。落とし扉は行く手を塞ぐものだったが、ここには通過後に背後を遮断するシャッターがそこかしこに設置されているのである。もし戦闘で大打撃を受けたとしても、退路を断たれた冒険者はひたすら先に進むほかなく、運悪く帰還する道筋に辿り着けなかった者は絶望的にシャッターを叩きながら死んでいくことになる。下への階段に至る正しい分岐を選択できなかったなら、地上へ戻る手間を惜しまないのが最良の探索法だろう。

また、このフロアには第1層でエレベーターへの通路を塞ぐ暗闇に対する恐怖心を払う魔法の宝石が隠されている。これを入手しておけば第2層に降りずとも直接エレベーターが利用でき、呪文を温存したままこのフロアの探索が行なえるようになる。壁に彫られた梟（ふくろう）の像を探し出すのだ。



●玄室の壁に彫られた梟のレリーフを調べれば、琥珀色の宝石が発見できる。この"梟の瞳"を所持していれば第1層の暗闇を通過し、直接エレベーターに到達できるようになる。後のためにも探し出しておこう。

第3層



イベントの説明

(7・5) "梟の瞳" 入手
(2・8) 鍵のかかった一方通行の扉

B3も実質的にふたつのフロアに分断されている。まずはエレベーターで中央のエリアへ向かい、"梟の瞳"を手に入れよう。これさえ持っていればB1のダークゾーンが通過でき、B4直通のエレベーターが簡単に使えるようになる。入手は別に後回しでもかまわないのだが、いちいち階段ルートを回るよりはずっと楽になるはずだ。

とはいえイベント展開の都合上、B4へはいったん (13・2) の階段を使って乗り込まねばならない。そこで待ち受けるのがシャッター地獄だ。一方通行の先には (0・15) を終点とするテレポートが仕掛けられているため迷う可能性こそ低いものの、たった一度分岐を間違っただけで最初からやりなおしというハメに陥ってしまう。おまけに帰り道はエレベーター使用不可。呪文を使い果たして大事に至ることのないよう慎重に歩みを進めたい。

第4層　流砂を止めて守護者を撃破せよ

このフロアは一転し、落盤に見舞われた第1層のように、いやそれ以上に砂がそこかしこに溢れている。ここも迷宮の外壁が破損して砂塵の流入を許したのかと言うとそうではない。砂は最初からこの階層の構造に組み込まれている。つまり第4層では砂それ自体が侵入者を防ぐ手強い罠となっているのである。

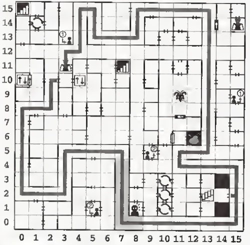
第1層からのエレベーターを降り、幾つかの玄室で構成されたそのブロックから外に出ると、途端に冒険者たちは凄まじい流砂の奔流に呑み込まれることになる。魔法による重力変動で、平行な床の上を急坂を滑り落ちる勢いで流れ、常にフロア内を循環するこの流砂の帯は足を踏み入れた者を捕えて離さず、あっという間に通路を一周して第5層に通じるシュートへと放り込んでしまうのだ。幸い落下した先の狭いエリアからはすぐに戻ってこれるのだが、戻ってくるのはエレベーターのある最初のブロックである。まずはこの流砂を止めないことには探索のしようがない。

流砂を引き起こす重力異常を解除するには、階段による別ルートで第3層から降りた先にある玄室に隠されたレバーを動かせばよい。一度解除してしまえば、レバーを戻さない限り砂の帯は停止したままで、自由に歩き回ることができるようになる。

エレベーターブロックから流砂帯を挟んだすぐ向こうに、第9層まで直行できる第2のエレベーターが存在する。だが、ここにはまったく別種の流砂が激しく渦を巻いている。通過するためには砂を鎮静させる通行証〝砂のメダル〟が必要で、これは恐ろしい怪物の手に守られているのである。

サンドクラッドと呼ばれるこの守護者はハルギスがその妖術で手なずけていた古代種族であり、砂中を自在に泳ぎ回れるため封印された迷宮にも自由に出入りして部下の代わりを務めているようである。

➡砂を敷き詰めた広い玄室にサンドクラッドたちは待ち構えている。これを撃破して〝砂のメダル〟を入手しないことには第2エレベーターを利用できない。だが、連中は守護者の名に恥じぬ難敵である。心せよ。



イベントの説明		
	(8・1) 流砂を止めるレバー	(11・9) サンドクラッドと戦闘 〝砂のメダル〟入手
	(12・6) HP回復の泉	(14・14) 〝砂のメダル〟が必要
	(3・11) シュート、流砂の終点	

流砂が渦巻き、(3・11) のシュートに流されるだけで一向に探索を進めることができないB4。この流砂を止めるためには (8・1) の小部屋に隠されているレバーを引かなければならない。そのためにB3から階段ルートで下りてくる必要があったのである。

さて、この階の主な目的は〝砂のメダル〟を入手しB9までの直通エレベーターを動かすことである。そのために対戦するのが、おそらくは最初の試練となるであろう強敵、サンドクラッドだ。こいつの手強さたるやそれまでのモンスターの比ではなく、ジャイアントスコーピオン、ヒュージセンティピードといった昆虫軍団を大量に引き連れて登場し、しかも全員が毒の特殊攻撃を繰り出してくるという容赦のなさ。最低でもレベル11までキャラクターを成長させてから挑戦するようにしよう。へたをすれば全滅である。

第5～7層　絡み合う三連フロア

第5層から第7層までの3フロアは、それぞれを独立した階層と捉えるよりも、上下に段差をもった複雑な構造の一階層と考えたほうが正しいだろう。"トリプルフロア"と呼ばれるこの三層は随所で階段やシュートで連結され、頻繁に昇降を繰り返してようやく探索できるという、盗掘者を混乱させる目的で設計された文字通りの立体迷路なのである。

できることならば、このようなフロアには足を踏み入れずに済ませたいものだと、どの冒険者も思うことだろう。実際に第4層から第9層までを結ぶ第2エレベーターを利用してこの三フロアに侵入したとしても、そこは三層とも閉鎖された狭いブロックで探索のしようがなく、第4層の下り階段を発見していない冒険者はついつい第8層、第9層まで足を伸ばしてしまうことになる。

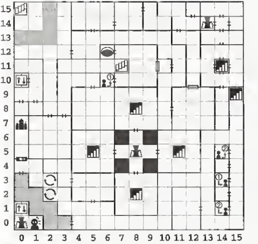
しかし第9層をくまなく探索すれば判る通り、そこからさらに下に通じる侵入口が隠されているらしきエリアは厳重に施錠された頑丈な扉に封鎖されている。盗賊の解錠技術をもってしても開かず、破壊も不可能なこの扉を開けるためには、トリプルフロアの奥深くに隠された"墓守の鍵"の入手が不可欠なのである。

複雑怪奇に絡み合い、テレポート地帯も多数設置されたトリプルフロアの探索は困難を極める。特に呪文が尽きた場合などに迅速な撤退が難しく、探索しようとする者は必ずボルタック商店で"ルビーのスリッパ"を購入しておくようである。少なくともマロールを修得した魔術師がひとりメンバーにいなくては、鍵の隠された墓守の部屋に辿り着くことは難しいだろう。

なお、この部屋に到達すると判るが、トリプルフロアの警護もサンドクラッドたちが行なっている。しかし個体数が少ないのか、第4層の玄室以外でお目にかかることはない。

➡立体迷路をくまなく踏破すれば　南西の隅に第3エレベーターとも言うべきトリプルフロア限定の昇降機が見つかる。これを利用した先にある砂にまみれた小部屋を探ると　待望の"墓守の鍵"が手に入るのだ。

第5層



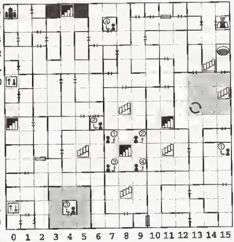
イベントの説明

(1·0)"墓守の鍵"入手
(6·12)落とし穴
(0·7)地上へのテレポート
(13·14)(8·5)(0·0)
B6へのシュート

三つの層が複雑に入り組んだトリプルフロアの始まりである。ここでの目的はB5の迷宮の奥にある"墓守の鍵"の入手なのだが、そのためにはB5からB7までを何度も行き来しなければならないのだ。しかもB9までの直通エレベーターは役に立たず、B4から階段かシュートでB5へ下り、奥へ奥へと進んでいくしかない。マップの難易度も高く、シュート、テレポート、ダークゾーンと行く先々でトラップが待ち受けているという意地の悪さ。いちおう各階に城への緊急脱出口が設けられてはいるのだが、そこへ辿り着くことすら容易なではないだろう。

いっそのことB4の次にはエレベーターで一気にB9にまで下り、そこで修業を積むというのもひとつの手だ。正直、トリプルフロアの探索はマロールなしでは心許なく、それにはレベル13は必要となってくるからだ。

第6層


15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
①
②
③
④

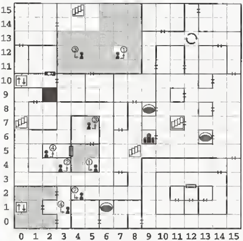
イベントの説明

(15・14) B7へのシュート
(0・15) 地上へのテレポート

さて、前ページからずらりと並んだ第5〜7層の三枚のマップだが、"墓守の鍵"にたどり着くための最短ルートはふたつ考えられる。まずはB4からシュートで落ちてきた場合、つまりリトフェイトの呪文をかけておかなかった場合のルートを解説しよう。

シュートで送り込まれた地点がB5の（15・14）。そこからわずか2歩先に再びシュートがあり、B6へ落ちるとまたもや2歩でシュート、なんとたった4歩でB7に着く。続いてB7（11・7）の階段からB6へ、B6（8・8）の階段から今度はB5へと上る。B5（8・5）のシュートからB6へ落ち、そこからB6（9・4）のテレポートを使って（4・15）の階段へと向かいB7へ。B7（7・12）でテレポート、もう一度（2・5）でテレポートすれば、ついにB5 "墓守の鍵" への直通エレベーターが扉の向こうに！

第7層


15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1
0
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15
①
②
③
④

イベントの説明

(9・6) 地上へのテレポート

次はリトフェイトを唱えておいた場合の最短ルート。迷宮内ではこの浮遊呪文をかけておいてから探索を進めるのが定石であり、まあこれが正しいやり方だと言えなくもない。

B4から階段でB5（0・15）へ。（6・10）の玄室へ進んでテレポート，（15・9）の階段をB6へ下る。B6（11・5）の階段をもう一度B5へ上り、B5（8・2）の階段を下ってB6へ引き返す。B6（0・7）の階段でB7へと下りたら、B7（3・4）でテレポート、B7（8・5）の階段でB6へ出る。すぐそばにB6（5・4）のテレポートがあるから、残りはシュートを使った場合と同じルートをたどればいい。

なお、前ページのリトフェイトをかけないルートの場合、アイテムの手前のB5（0・0）のシュートに引っ掛からぬよう、手前で魔術師のリトフェイトの呪文を唱えておくこと。蛇足だが、念のため。

第8層 無限に広がる殉死者の墓室

古代において，権力者の埋葬に際してその生前の権勢を証明するべく多数の殉死者を捧げる風習があった。殉死者となるのは権力者に仕えていた奴隷や召使い，側女などで，時には領民の中から無作為に（あるいは作為的に）選出されることもあったようだ。いずれにせよ喜んで後追いをする者などいる訳もないのだが，この殉死者が多ければ多いほど死後も豊かに暮らせ，また後世の歴史に威名を残せると考えた権力者は自らの死に伴い数百もの人々を道連れとしていたのである。

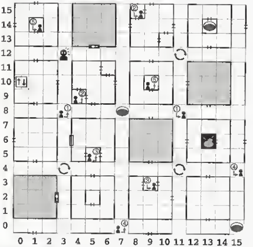
皇帝として権力をほしいままにしたハルギスも，そのように考える者のひとりであったようだ。この皇帝は自らの生命の終焉が近いと悟ると，決して裏切らぬよう呪いで縛った腹心の重臣数名を後の葬儀を取り仕切らせるために残し，それ以外の臣下ほとんど――側室から大臣，役人から奴隷に至るまでをすべて殉死者として殺したのである。ハルギスが最後の皇帝と呼ばれるのはこのためで，権力の座を継承する者までもことごとく道連れにしたために帝国は著しく弱体化し，ついには彼の代を最後に帝位を名乗る者なく崩壊したのであった。

多数の領民も含め，おびただしい数に上った殉死者は，墓所の装飾として迷宮内に埋葬された。その彼らの墓に当たるのが，この第8層である。

殉死者の数を無数に見せるためか，この層には他のフロアには見られない特殊な結界が施されている。上下左右の空間を歪曲させ，規則的な碁盤状の迷路を無限にループさせているのである。実質的な広さは他のフロアと同じだが，この結界のせいで第8層はほとんど無限に広がっているように見える。

なお，このフロアには探索に必要な秘密は何も隠されていない。成仏できぬ犠牲者の怨霊が渦を巻く悲しみの墓室なのだ。

●3×3ブロックの墓室が規則的に並ぶこのフロアは，随所に仕掛けられたテレポートや扉，そしてループする結界のお陰で想像以上に厄介な迷路となっている。エレベーターで素通りするのが無難かもしれない。



イベントの説明

(13・6)	泉	素早さUP/DOWN 死亡/蘇生
(3・12)		リトフェイトなどの効果消滅

結論から言えば，この階は冒険者たちの探索の目的には無関係である。B4で「砂のメダル」を入手した途端にエレベーターで来れるようになる階だから，ついつい足を伸ばしてみたくもなるだろうが，ここには冒険を進めるうえで必要なアイテムはひとつもない。その上，恐るべき迷路になっているのだ。

構造はいたって単純。3×3ブロックの玄室が回廊をはさんで並んでいるだけである。だがその回廊が無限ループとなっており，さらに十字路上の回転床やテレポートは，方向感覚を狂わされることこの上ない。デュマピックを切らしたら最後，永久にさ迷った挙げ句にのたれ死にということもありうる。加えて（3・12）のメッセージたるや，そこを通過した途端，ロミルワ等のすべての呪文効果を消してしまうのだ。できれば侵入は見合わせたい，いわばおまけのフロアである。

第９層

厳重な施錠のシュートへの扉

この第９層は一見して奇妙な構造を呈している。普通の迷宮の体をなしているのはほぼ北半分に当たるエリアだけで、南側はところどころに罠や魔法の暗闇が設置された、だだっ広い大ホールとなっているのだ。

入り組んだ構造で侵入者を惑わすのが迷宮の目的である。そうすると、このホールは何のために設計され、迷宮に盛り込まれたのだろうか。

墓所がハルギスの没する遥か前、彼が即位した直後から着工されていたであろうことは前に述べた。当然ながら、完成後も長きに渡ってハルギスは健在であり、彼自身生前から度々この墓所に足を踏み入れていた。恐らくは設計者に構造上の指示を下していたのもハルギスだったのだろう。

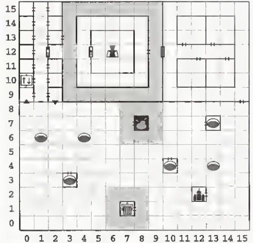
だとすれば、残酷な罠を施すさしもの迷宮設計者も、このフロアの注文に関しては背筋の凍る思いをしたに違いない。

このホールは狩り場であった。ハルギスは自らの墓所の一画に、娯楽のために人を放って逃げ惑わせ、これを狩り殺す巨大な遊戯場の設置を指示したのだ。

生前のハルギスは退屈になると、ここに奴隷を数人放り込んでは、手なずけた虎や獅子などの猛獣をけしかけて人狩りを楽しんでいた。犠牲者たちはそれこそ必死に、落とし穴やダークゾーンにおののきながら逃げ惑う。必ず狩れるのではつまらぬと１ヶ所に地上へのテレポート地帯を設けたことで、人々はなお懸命に生き延びようとする。その様子を水晶球で一望し、ハルギスは悦に入るのだ。彼が邪悪なる妖術皇帝と呼ばれるに至った理由のひとつがこの狩り場である。

"墓守の鍵"を入手しておけば、第10層へのシュートにはすぐに辿り着ける。さすがにこの鍵を持った侵入者は想定していなかったようである。

➡シュートへと通じる扉は、さすがに頑丈な錠前で厳重に封印されている。逆に"墓守の鍵"さえ持っていればこれといった罠も存在しない。なおシュートに飛び込むために邪魔なリトフェイトはバリオスで消せる。



イベントの説明

（7・1）	ゴミ捨て場（捨てたアイテムが8個までプール）
（6・12）	10層へのシュート
（8・7）	泉（恐怖／毒／麻痺／所持金喪失）
（5・12）	"墓守の鍵" が必要

いよいよ皇帝ハルギスの潜むＢ10も目前。トリプルフロアで手に入れた"墓守の鍵"を用い、シュートのある玄室の扉を開いて下層へと乗り込むことになる。

だが、そのB5～B7の"墓守の鍵"入手にせよB10への侵入にせよ、パーティの実力がそれまでより格段にレベルアップしていることが要求されてくる。そのための修業の場がここ、B9なのだ。北西部にある玄室の並びは経験値稼ぎにも宝箱からの武器・防具の発見にも最適であり、エレベーターから離れなければ城への帰還もスムーズに行なえる。

トリプルフロアへの挑戦前、すなわちB4から下りてきたての頃は、ひとつふたつの玄室を回ったら無理せずこまめに城にかえること。出現モンスターはB4までとは比較にならない強さであり、修業のためにパーティ全滅となってはお話にもならないからだ。

第10層　棺に安置された皇帝の骸

ここはすでに皇帝の墓室である。空気は黴（かび）の臭気が漂い、そして微かに血の匂いが感じ取れる。

墓守以外の者が侵入する可能性はないと判断したのか、ハルギスの棺に到達するまでにトラップらしいトラップは仕掛けられていない。シュートで降り立った背後にはすぐに城へのテレポートが用意されており、これも墓守が作業を終えて帰還するために設置されたものと思われる。

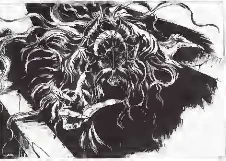
城塞を模した四つ角の玄室は、ハルギスが死後の世界でも裕福であるための財宝を納めておく部屋である。死者にとってはこれらの副葬品など無用のものなのだが、絶大な権力を手に入れた者は埋葬される時でさえすべてを失うのを恐れるものであるらしい。それらが探索に役立つのだから有り難いことである。ただし現在は各玄室に召喚された魔物が護衛として陣取っており、これを撃退しないと財宝を手にするどころの騒ぎではない。

テレポートの末に、冒険者は棺の安置されたT字型の袋小路に行き着くことになるだろう。その場所こそ、この長い探索の目的地であるハルギスの遺体が納められた皇帝の墓所である。そこで起きることは、勇敢なる冒険者自らの目で確かめて欲しい。

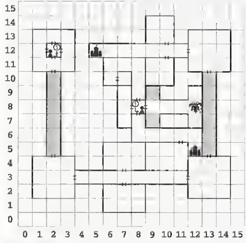
そして、冒険者はアルマール領主ウディーンの望んだ探索を終えた証しとなる“皇帝の兜”を手に入れるだろう。それを王宮に持ち帰れば、領主に謁見を許されるはずである。

しかし――。改めてこのフロアの全体図を見直してみよう。あまりにも空白部分が多過ぎはしないだろうか。他のフロアがすべて同じサイズに統一されているにもかかわらず、この最下層だけが狭く造られているなどということがあるのだろうか？

また何かが隠されていないか、もう一度徹底的に調べる必要があるのではないか？



➡棺の中で何かが動く音がする。そこにはかの皇帝ハルギスの骸（むくろ）が安置されているはずなのに！　やがて重い石蓋が開き始め　凄まじい勢いではねのけられた。呪詛の言葉を漏らし、骸が起き上がる――。



イベントの説明

（11・2）泉　MP回復
（12・8）ハルギスと戦闘
“皇帝の兜”入手

（12・5）地上へのテレポート

ゲームの最初の山場、ついにハルギスとの決戦である。が、そこへ至る道は長い。対戦するモンスターも古参のグレーターデーモン、ハイニンジャ率いる忍者軍団と並々ならぬ強豪ばかり。現時点で最下層扱いのこのフロアではマロールを使用することもできないので、危ないと思ったらすぐに引き返すこと。

ハルギスは魔術師系8・僧侶系7レベルの呪文に睡眠麻痺首切り、さらに2レベルのドレインを仕掛けてくるうえ、こちらの呪文攻撃はかなりの確率で無効化してしまう。前衛のレベルと装備を充実させねば勝負にならない。護衛として登場するイフリートやサラマンダーもブレスなどの特殊攻撃を放ってくる。

“皇帝の兜”を領主ウディーンに渡しても探索は終わりとならない。マップに描かれていない部分を隅々まで探すこと。B11への入り口はテレポートを重ねた末に見つかる。

第11層 五行の祭壇と四霊獣の像

やはり、ハルギスの墓室には秘密が隠されていた。最下層であるはずの第10層から、さらに下へ向かう階段が存在したのだ。

それを用いて降り立つ先は、それまでの迷宮とはまったく異質な造りのフロアが広がっている。単に順番からここを第11層と呼ぶが、この空間は明らかに先の十層よりも古い年代に造られたものである。つまりこのフロアは始めから地中深くに存在し、それに迷宮が後から繋がったということになる。

恐らくは墓所を建造している最中に、ハルギスは偶然この空間を掘り当ててしまったのだろう。その証拠に、第1層から10層までは計画的に上下の座標を合わせた建造がなされているのにもかかわらず、この層だけは大きくずれが生じている。

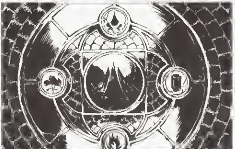
そしてこのフロアこそ、それまではただの墓守に過ぎなかったハルギスを稀代の妖術師と変身させた秘密が隠されているのだ。

フロアの中央に設置された祭壇——それは異次元に通じる穴を塞ぎ、五行元素の力を用いて封印された黄泉の蓋である。恐らくハルギスはその封印を解き、黄泉界の邪神の力を借りて強大な妖術を身に着けたのだ。

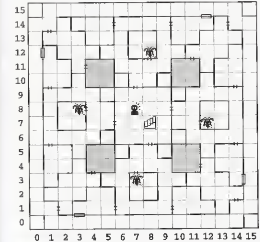
世界を蝕み始めた邪気とマナヤの変貌の謎を解くためには、冒険者たちもまたこの五行の祭壇を開放し、黄泉の世界に向かわなくてはならない。そのためにも、五行の法則は是が非でも理解しておくことが必要だ。

五行説とは木・火・土・金・水の五元素の力関係を表している。この順番は前者が後者の勢いを増す相生関係で、水は再び木に還ってこれを育む。逆に力を弱めるのが相克関係で、こちらは水・火・金・木・土という順番になる。水は火を消す道理である。

この法則を守護獣の像と祭壇の位置に当てはめればよい。五元素のうち四つが揃まれば封印は解けるはずである。



●祭壇のノズルはそれぞれ上が“水”、右が“木”、下が“火”、左が“金”、そして中央が“土”を表している。この五元素のうち四ヶ所に力を秘める元素の宿る彫像を正しく配置すればよいのだ。



イベントの説明

(3・8)	アイヴォリータイガーと戦闘
(8・12)	オブシディアントータスと戦闘
(7・3)	ルビーフェニックスと戦闘
(12・7)	サファイヤドラゴンと戦闘
(7・8)	五行の祭壇

黄泉への通路が封印された最下層。この階に下りればB10へもマロール可能となる。

ここでは強力な4体の守護者がパーティを待ち構えている。まずは西の玄室、アイヴォリータイガーと対戦しよう。こいつはＨＰこそ高いがその分ＡＣは低く、魔術師系の呪文も効きやすい。しかも4体の中では唯一ブレスを吐かない。お次は北の玄室のオブシディアントータスだ。時折ラバディやマバリコなど僧侶系の高位呪文を唱えてくるが、ブレスも弱いうえＨＰも低く、決して勝てない相手ではない。残る2体はなかなかの難敵で、特に超強力ブレスにティルトウェイトまでかけてくるサファイアドラゴンは要注意。無事全ての守護者を倒したとしても決して安心はできない。黄泉の封印を解いた途端、それら4体よりもはるかに強いウォーマスターが地獄の軍勢を率いて飛び出してくるのだ。

黄泉　六体の魔王を撃滅した果てに……

五行の封印を解き、守護者ウォーマスターから奪い取った"黄泉の宝玉"を用いれば、冒険者は生者の身にありながら亡者の次元・黄泉界に侵入できるようになる。

ここはまさしく悪霊の世界であり、生きた人間のやってくるべき場所ではない。大気は呼吸できるのが不思議なほどに邪悪な瘴気に満ち、胎道を思わせる不気味な洞窟が迷路となって冒険者を奥へ奥へと誘っていく。真に勇気と実力を持つ者でなければ、侵入した途端に激しい恐怖で圧し潰されてしまいそうな異次元空間なのである。

しかし、進まねばならない。こうしている間にも、以前より強まった邪気は刻一刻と地上の人々の心を蝕み、世界の天秤を邪悪と混沌に傾けつつあるのだ。

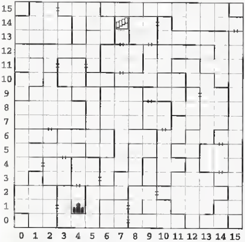
黄泉界の迷宮は、7エリアがテレポート地帯で連結されて構成されている。それぞれが小さな玄室と終点の広間を持ち、次のエリアへのテレポートは広間の中に存在する。そして、順番で言えば1から6エリアの広間には魔王と呼ばれる強大な6種類の魔物が巣食っている。陣取っている広間はその探索ごとに異なるが、テレポートを利用して最終第7エリアに到達するには必ず六魔王と一度ずつ対戦しなければならないのである。

強力な魔王がひしめきあっているのには理由がある。越次元に際して膨大なエネルギーを必要とする彼らのような魔神は、自分の波動に近い邪悪な気に満たされた次元界ほど姿を現しやすいのである。そしてその黄泉界を支配する強大な邪神が、瘴気を送り込んで人間界を新たに支配下に置こうとしている。彼らはそれに便乗し、隙あらば両方の次元の支配権を握ろうと仮の忠誠を誓っているのだ。

六魔王を撃破した時こそ、長い探索は終わりに近づく。第7エリアの終点に、ハルギスの魂を奪った邪神はいるのだ。

●黄泉界に集う地獄の六魔王。このフライブリミアーをはじめ、彼らは自分の眷属を率いて各エリアの終点にある広間を守っている。魔王クラスとの総力戦を六回経て　冒険者はどれほどの余力を残せるだろうか？

黄泉界



イベントの説明		
	(2・1)(2・15)(2・7)(12・2)(13・9)(15・14)の6つの場所で6体のモンスターとランダムに遭遇	(7・14) B1 (9・9)へ

ついにパーティは生者が足を踏み入れてはならない世界に来てしまった。待ち受けるのは魔王クラスの怪物たち。トライアスとアークデーモンは魔術師・僧侶系とも9レベルの呪文を唱えるうえ、前者はゲーム中最大の打撃力で前衛の首をはね、後者は後衛にまでクリティカルヒットを放ってくる。デスはなんと4レベルのドレイン、マイルフィックは3レベルのドレインをするし、残るディスペラントとフライブリミアーもドレインや首切り、高位呪文は当たり前。さらに全員がグレーターデーモン、ライカーガスなど粒揃いのお供を従えている。B1から乗り込んだ直後では、たった1体の魔王とすら渡り合うことができずに壊滅的な打撃を受けるだろう。すべての魔王と渡り合うにはレベル30は欲しいところである。

なお、噂ではそれらの魔王以上の存在も身を潜めているらしい。心してかかるべし。

魔術師系呪文 Mage's Spell

攻撃型のイメージが強い魔術師系だが、デュマピックやマロールなど探索に欠かせぬ特殊呪文も属する。コルツの魔法防御も重要だ。

レベル	呪文名	使用モード 効果範囲	呪文効果
1	**KATINO** カティノ	戦闘時 敵1グループ	睡魔で敵グループを包み、動きを止める。眠りに落ちた者は最低でもそのターンの行動が不可能となり直接打撃は倍のダメージを受ける。
	HALITO ハリト	戦闘時 敵1体	小型の火球を投げつけ、1体に1〜8ダメージを与える。敵が少ない時はいいが、最終的にはカティノで足止めをしたほうがプラスだろう。
	DUMAPIC デュマピック	キャンプ時 1層	パーティーの現在位置と歩いたことのあるブロックを16×16のマップ上で表示する。ただし落とし穴や特殊な罠などは現われないので注意
	MOGREF モグレフ	戦闘時 使用者	肉体を硬化させACを2下げる。しかし呪文を唱えた者にしか効果がないため、前衛なら直接攻撃、後衛ならカティノでも唱えたほうがまし。
	MELITO メリト	戦闘時 敵1グループ	小規模な火花を発生させ、敵グループに1〜8ダメージを与える。覚えたての頃にはなかなか役に立つが、むしろ敵に唱えられるのが辛い。
2	**SOGREF** ソグレフ	戦闘時 メンバー1名	モグレフの改良型呪文。こちらは誰に唱えるのか指定できるので、後衛から前衛をサポートする形で使える。が、唱える機会は少ないだろう。
	DILTO ディルト	戦闘時 敵1グループ	敵グループを暗黒で包み、回避能力を低下させることでACを2上昇させる。無効化されないため、このレベルでは使いでがあるだろう。
	BOLATU ボラツ	戦闘時 敵1体	単体に有効な石化の呪文。残念ながら魔物は治療呪文なしで石化から回復してくるが、それでもかかればカティノの睡眠よりも強力である。
3	**MORLIS** モーリス	戦闘時 敵1グループ	ディルトを強化したものでACを4上昇させる。さらに敵を脅かせて動きを封じる効果もあるのだが、こちらは無効化される可能性が高い。
	MAHALITO マハリト	戦闘時 敵1グループ	魔法の炎で敵を包み、4〜24のダメージを与える。この世界では定番と言える攻撃呪文で、これを覚えると魔術師が頼りになると感じられる。

レベル	呪文名	使用モード 効果範囲	呪文効果
3	**CORTU** コルツ	戦闘時 味方全員	魔法障壁を張り巡らせ、敵の唱える呪文を無効化する。その障壁の強さは使用者のレベルに応じて上昇し、後半は攻撃呪文以上に役立つ。
	KANTIOS カンティオス	戦闘時 敵1グループ	敵から冷静な思考能力を奪う。この呪文の影響下にある者は精神集中を妨げられ、呪文詠唱、ブレス、仲間を呼ぶなどの行動がとれなくなる。
4	**TZALIK** ツザリク	戦闘時 敵1体	他次元からの力を呼び起こし、敵1体にぶつけて24〜58ダメージを与える。別名"神の拳"とも呼ばれる異質な攻撃呪文のひとつである。
	LAHALITO ラハリト	戦闘時 敵1グループ	マハリトの上位呪文で、さらに熱量を増した火炎地獄が敵グループに6〜36のダメージを与える。敵の数によってツザリクと使い分けるべし。
	LITOFEIT リトフェイト	常時 味方全員	空中浮遊の呪文。パーティーを床から数インチ浮かせることでピットのダメージなどから守る。逆にシュートに落ちることはできなくなる。
	ROKDO ロクド	戦闘時 敵1グループ	ボラツの効果を拡大した石化呪文。敵に唱えられるとティルトウェイト以上に恐しく、全員が石化した場合は一瞬にして全滅扱いとなる。
5	**SOCORDI** ソコルディ	戦闘時 召喚	召喚呪文2系統のひとつで、悪魔系のモンスターを呼び出す（48ページ参照）。使用者のレベルが高いほど強力な種類を召喚する確率が上がる。
	MADALTO マダルト	戦闘時 敵1グループ	強烈なブリザードで敵を押し包み、1グループに8〜64ダメージの凍傷を与える。冷気抵抗のない敵に対してはかなり有効な破壊力を持つ。
	PALIOS パリオス	キャンプ時・味方全員 戦闘時・敵全体	キャンプ時ならラツマピックやリトフェイトなどの効果をすべて消し、戦闘時は敵が造り出した呪文効果を打ち消すという二重効果を持つ。
	VASKYRE バスカイアー	戦闘時 敵1グループ	虹色の光を投射し、敵にダメージ・驚き・麻痺・石化・死などのランダムな効果を引き起こす。ダメージ系呪文に比べ若干無効化されにくい。
	BACORTU バコルツ	戦闘時 敵1グループ	敵の周囲に呪文封じの障壁を発生させるもので、沈黙させるモンティノとは違って無効化されない。ただしその遮断性も確実ではない。

レベル	呪文名	使用モード 効果範囲	呪文効果
5	**KANITO** カニト	戦闘時 敵1グループ	かつて存在したマカニトの効果を1グループに限定し復活した呪文。その結果、有効レベルが1上がり8レベル以下の敵が確実に屑と化す。
6	**MAMORLIS** マモーリス	戦闘時 敵全体	交戦中のモンスターすべてのACを4上昇させ、また驚かせる効果を持つ。モーリスが全グループに唱えられると考えればいいだろう。
	ZILWAN ジルワン	戦闘時 敵1体	不死系の怪物にのみ有効な究極の破壊呪文。無効化さえされなければ1000近いダメージでほぼ確実に敵を粉砕する。強力なアンデッドに有効。
	LADALTO ラダルト	戦闘時 敵1グループ	冷気系の最高位呪文。マダルトを強化したその威力は冷気抵抗を持たぬ敵に34〜98ダメージを与える。期待値はティルトウェイトに匹敵。
	LOKARA ロカラ	戦闘時 敵全体	大地に異界の穴を穿ち、敵すべてを引きずり込む。吸い込まれたものはもはや戻れないが、これに耐えたものはまったくダメージを受けない。
	LAZALIK ラザリク	戦闘時 敵1体	ツザリクの上位バージョン。敵1体に対して64〜80のダメージを引き起こすエネルギーを投げかける。覚えた直後が使い頃の呪文である。
	MALOR マロール	キャンプ時/戦闘時 味方全員	戦闘時はランダムテレポート。キャンプ時は行ったことのある地点に位置指定テレポート。ただし完全に封じ込められてしまう層も存在する。
7	**TILTOWAIT** ティルトウェイト	戦闘時 敵全体	この世界では古くから知られる最強の広範囲攻撃呪文。核爆発のエネルギーを抽出し、凄まじい爆風と高熱火炎で10〜150ダメージを与える。
	MAWXIWTZ マウジウツ	戦闘時 敵全体	全グループへのバスカイアー。コンスタントなダメージを与えるならティルトウェイトだが、動きを止めるなり致命傷を期待するならこちら。
	MAHAMAN マハマン	戦闘時 味方全員/敵全体 ※レベル13以上必要	1レベルの経験値を引き換えに以下の7種のうち表示される3種から効果を選択。①魔力回復（全員のMP9）②健康と復活（全員回復と完全蘇生）③モンスターをテレポートする④吸い取られたレベルの回復⑤呪文の効果を上げる（敵の無効化を消す）⑥魔法からの保護⑦防御力を上げる（AC-10が戦闘後も持続）

僧侶系呪文
Priest's Spell

こちらに属する呪文は治療回復効果に尽きる。攻撃系ではラバディが最も役に立つが、マディと重複するレベル6なのが辛いところ。

レベル	呪文名	使用モード 効果範囲	呪文効果
1	**DIOS** ディオス	常時 メンバー1名	味方のHPを1〜8回復させる。効果は極めて心もとないが、第4レベルの呪文を覚えるまではこの呪文だけがパーティの命綱となる。
	BADIOS バディオス	戦闘時 敵1体	ディオスの効果を逆転させ、負の生命エネルギーを投げつけて1〜8ダメージを与える。探索初期、第1層では唱える必要があるだろう。
	MILWA ミルワ	常時 味方全員	魔法の光を灯し、通常1ブロックしか見えない迷宮を3ブロック先まで照らし上げる。しかし40歩前後で効果は消失するため実用性は低い。
	KALKI カルキ	戦闘時 味方全員	神のささやかな祝福により、全員のACを1低下させる。気休め程度ではあるが確実に回避率は上がり、モグレフやソグレフよりは使える。
	PORFIC ポーフィック	戦闘時 使用者	小さな盾状の力場を生成し、使用者のACを4低下させる。モグレフの倍の効果があるあたりはさすが僧侶系だが、やはり唱える余裕はない。
2	**MATU** マツ	戦闘時 味方全員	カルキを強化した呪文で、大気に満ちた祝福の力が全員のACを2低下させる。前衛の回避率を一気に上げられる点で冒険初期には重宝する。
	CALFO カルフォ	宝箱開封時 宝箱	宝箱に仕掛けられた罠を95パーセントの確率で見抜く。ホビットの盗賊が育てばほとんど必要ないが、忍者に解除を任せるパーティでは必要。
	MONTINO モンティノ	戦闘時 敵1グループ	あらゆる音を遮断する静寂の空気が敵を包み、効果に囚われた者は呪文を唱えることができなくなる。効きさえすればバコルツより確実。
	KANDI カンディ	キャンプ時 全メンバー中1名	アルマールに登録された冒険者の誰でも1名の所在を念視する。迷宮の中にいる者は階層と北東・北西・南東・南西の4エリアで示される。
3	**LATUMAPIC** ラツマピック	常時 敵全体	一度唱えておけば冒険中モンスターの正体が識別される。正体を見極められずに戦う危険を考えれば、迷宮に入ると同時に唱えるのが得策。

レベル	呪文名	使用モード 効果範囲	呪文効果
3	**DIALKO** ディアルコ	常時 メンバー1名	麻痺状態にある仲間を癒す。パラライズした場合にはあらゆる行動が不可能となるため、この呪文による迅速な治療が必要となる。
	BAMATU バマツ	戦闘時 味方全員	マノをさらに強化した防御呪文。大気の抵抗障壁がパーティを包み全員のACを4下げる。戦いが長引きそうな時には唱えておいて損はない。
	LOMILWA ロミルワ	常時 味方全員	ミルワの改良型で、ダークゾーンに足を踏み入れない限り効果が持続する。さらに"エルフの玻璃瓶"があればダークゾーン後も持続する。
4	**DIAL** ディアル	常時 メンバー1名	ディオスの倍の効果を持ち、HPを2〜16回復する。修得にこのレベルまでかかる割には実用性が低く、まだまだ安心しては探索できない。
	LATUMOFIS ラツモフィス	常時 メンバー1名	猛毒性の障害を消す。この毒は回復アイテムを持っていない限り確実にHPを奪っていくので、早め早めの手当を心掛けなければならない。
	MAPORFIC マポーフィック	常時 味方全員	冒険中ACが2低下する。ポーフィックの効果範囲をパーティー全体に広げ、持続時間を伸ばした呪文。鎧を1ランク上げるよりこれを唱えろ。
	BARIKO バリコ	戦闘時 敵1グループ	かまいたち現象で敵グループに6〜15ダメージを与える。僧侶系唯一のグループダメージ型だが、威力はマハリト以下とあてにはならない。
5	**DIALMA** ディアルマ	常時 メンバー1名	ディオスの3倍の効果を示し、3〜24のHPを回復させる。マディには及ぶべくもないが、これならそこそこ頼りにしてもいいだろう。
	LANIFO ラニフォ	戦闘時 敵1グループ	かつての呪文マニフォの強化版。うまくかかれば敵は麻痺状態に陥る。ロクトと同じくどちらかといえば敵に使われたほうが怖い呪文である。
	BADI バディ	戦闘時 敵1体	冠状動脈血栓を誘発し、成功すれば敵1体を即死させる。ただし不死系モンスターを始め、まったく影響を受けないタイプも存在する。
	DI ディ	キャンプ時 メンバー1名	死亡状態にあるメンバーをHP1で蘇生させる。が、失敗すれば灰となるし、生命力も減少する。有料でもカント寺院のほうが信頼性は高い。

レベル	呪文名	使用モード 効果範囲	呪文効果
5	**BAMORDI** バモルディ	戦闘時 召喚	召喚呪文2系統のうちのひとつで、不死系モンスターを呼び出す（48ページ参照）。ソコルディ同様使用者のレベルが召喚可能種族に影響する。
	FISNOIT フィスノイト	戦闘時 敵全体	敵の呪文無効化率を1割減少させる。90パーセントなら唱えるごとに81、73、66、60パーセント……と減少。数回唱えて意味がある。
6	**BAMILWA** バミルワ	戦闘時 敵1グループ	敵グループを精神的混乱を招く暗闇で包む。効果はカンティオスと同じだが、このレベルに達しているとなると使うことはまずないだろう。
	MADI マディ	常時 メンバー1名	HPをフル回復し、死・灰以外のあらゆる状態を直す。このレベルのMPが残っているうちは安心して探索できる治癒呪文の切り札である。
	LABADI ラバディ	戦闘時 敵1体	1〜8ポイントを残してHPを吸引し、使用者に加える。無効化できなければ必ず瀕死となり、終盤に登場する魔王クラスには極めて有効。
	LOKTOFEIT ロクトフェイト	常時 味方全員	唱えた瞬間に全員をアルマールまで帰還させる。一度唱えると呪文リストから抹消され、再びレベルアップ時に修得し直さなければならない。
7	**MOGATO** モガト	戦闘時 敵1体	不死系へのジルワンに対し、こちらは対悪魔系の必殺呪文。魔界の門を開き、無効化されなければ悪魔1体を確実に元いた次元へ送り返す。
	MABARIKO マバリコ	戦闘時 敵全体	バリコを強力にした広範囲攻撃呪文で、敵すべてに真空の刃を浴びせかけて18〜58のダメージを与える。威力は少々物足りないが僧侶系最強。
	KADORTO カドルト	キャンプ時 メンバー1名	死・灰の状態からHPフルで蘇生。ただし失敗すれば灰になるし、灰からの復活をしくじればそのキャラクターはロスト。二度と戻らない。
	BAKADI バカディ	戦闘時 敵1グループ	死を呼ぶ風が吹き荒れる。1グループへのバディ。だがバディ同様影響を受けないタイプにはまったく効かず。むしろ唱えられた時が恐い。
	MADIAL マディアル	常時 味方全員	全員のHPを5〜20回復させる。せいぜいマハリトの傷を癒す程度で、戦闘時に使ってもあまりメリットはない。マディなら良かったのだが。

モンスターデータ

モンスター123体のデータである（召喚のみで登場するものを除く）。データ中、『後続モンスター』とは出現時に後ろにつく可能性のあるモンスターを指し、『出現階』とは先頭グループとして登場する階のみを表わしている。

特殊攻撃

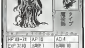
M○ ― 魔術師系呪文○レベル
P○ ― 僧侶系呪文○レベル
L○ ― エナジードレイン○レベル
[illegible] ― スリープ
[illegible] ― ポイズン
[illegible] ― パラライズ
[illegible] ― 石化
[illegible] ― クリティカルヒット
[illegible] ― 仲間を呼ぶ
[illegible] ― 後列攻撃
[illegible] ― ブレス（[illegible]―火炎 [illegible]―冷気 [illegible]―麻痺、[illegible]―毒 [illegible]―石化、[illegible]―即死）

防御能力

[illegible] ― 火炎抵抗
[illegible] ― 冷気抵抗
[illegible] ― 石化抵抗
[illegible] ― 呪文抵抗
[illegible] ― 魔術師系呪文抵抗○%
[illegible] ― 僧侶系呪文抵抗○%
[illegible] ― 1ターン回復○ポイント
[illegible] ― 逃走する

アークウィザード

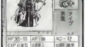
不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　マッドゴーレム



HP 43~74	AP 15	AC 4
EXP 7810	出現数 1	出現階 10
特殊攻撃 M7		
防御能力		

アークデーモン

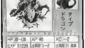
不確定名　炎
後続モンスター　ライカーガス



HP 305~705	AP 198	AC −12
EXP 41[illegible]0	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 M9P9[illegible]		
防御能力 [illegible]95[illegible]95[illegible]10		

アースドラゴン

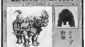
不確定名　ドラゴン
後続モンスター　アークウィザード



HP [illegible]~130	AP 40	AC −2
EXP [illegible]1220	出現数 1~2	出現階 11 [illegible]
特殊攻撃 L1[illegible]		
防御能力 [illegible]35[illegible]35		

アーマードライナサラス

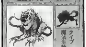
不確定名　鎧を着たけもの
後続モンスター　エレファント



HP [illegible]~72	AP 72	AC −[illegible]
EXP 10610	出現数 1	出現階 5
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]30[illegible]30[illegible]		

アイヴォリータイガー

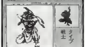
不確定名　けだもの
後続モンスター　オロチ



HP 270~420	AP 260	AC −[illegible]
EXP 35510	出現数 1	出現階 11
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]20[illegible]		

アサシン

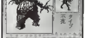
不確定名　うずくまる人影
後続モンスター　アーマードライナサラス



HP 10~48	AP 50	AC 1
EXP 5850	出現数 2~4	出現階 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]10		

アッシャー

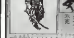
不確定名　不気味な生き物
後続モンスター　アッシャー



HP 4~10	AP [illegible]	AC 6
EXP 1050	出現数 1~6	出現階 3, 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

アンデッドウォリアー

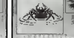
不確定名　鎧を着た男
後続モンスター　アンデットウォリアー



HP 10~10	AP 10	AC 7
EXP 550	出現数 4~8	出現階 1
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]20[illegible]10		

アントライオンラーヴァ

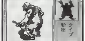
不確定名　昆虫
後続モンスター　なし



HP 2~12	AP [illegible]	AC 8
EXP 190	出現数 2~3	出現階 1
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]		

イエティ

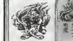
不確定名　巨大なけもの
後続モンスター　ヴィーナスマントラップ



HP 24~80	AP [illegible]	AC 4
EXP 5350	出現数 2~3	出現階 5, [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]20[illegible]10[illegible]		

イフリート

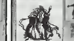
不確定名　炎
後続モンスター　サラマンダー



HP 31~61	AP 60	AC 0
EXP 6100	出現数 1~3	出現階 [illegible]
特殊攻撃 M4[illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]40		

ウィザード

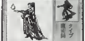
不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　サムライ



HP 10~40	AP 5	AC 9
EXP 6240	出現数 1~4	出現階 5, 7
特殊攻撃 M5		
防御能力		

ウィッチ

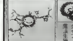
不確定名　ローブを着た女
後続モンスター　モンク



HP 3~12	AP 5	AC 8
EXP 890	出現数 [illegible]	出現階 2, 3
特殊攻撃 M2		
防御能力		

ウィルオーウィスプ

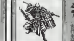
不確定名　正体不明の存在
後続モンスター　ポイズンジャイアント



HP 34~43	AP 80	AC −12
EXP 43320	出現数 1~2	出現階 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]		

ウォーマスター

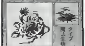
不確定名　あらぶる姿
後続モンスター　ストーム



HP 280~380	AP 200	AC −[illegible]
EXP 124110	出現数 1	出現階 11
特殊攻撃 M6P[illegible]		
防御能力 [illegible]60[illegible]90[illegible]		

ヴィーナスマントラップ

不確定名　這いずるもの
後続モンスター　タランチュラ

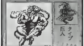


タイプ 魔法生物

HP 8-24	AP 26	AC 4
EXP 8190	出現数 1-4	出現階 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]50[illegible]1		

エアージャイアント

不確定名　巨人
後続モンスター　かまいたち

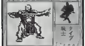


タイプ 巨人

HP 160	AP 160	AC 5
EXP 38050	出現数 1-5	出現階 11,[illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]35[illegible]95		

エクスキューショナー

不確定名　剣士
後続モンスター　ワータイガー

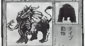


タイプ 戦士

HP 10-50	AP 24	AC 5
EXP 4270	出現数 1-3	出現階 4,9
特殊攻撃		
防御能力		

エレファント

不確定名　巨大なけもの
後続モンスター　ブラディーバット

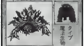


タイプ 動物

HP 53-80	AP 58	AC 3
EXP 7280	出現数 1-2	出現階 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

オブシディアントータス

不確定名　水の山
後続モンスター　コールドドラゴン

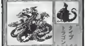


タイプ 魔法生物

HP 160-210	AP 144	AC -11
EXP 32250	出現数 1	出現階 11
特殊攻撃 P7[illegible]		
防御能力 [illegible]78[illegible]70		

オロチ

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　ハイソーサリス

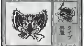


タイプ ドラゴン

HP 112-182	AP 108	AC -1
EXP 23710	出現数 1	出現階 10,11,[illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]35[illegible]50		

ガーゴイル

不確定名　悪魔
後続モンスター　ガーゴイル

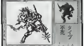


タイプ 悪魔

HP 30-50	AP 40	AC 4
EXP 5170	出現数 1-4	出現階 5-6,7
特殊攻撃 M3[illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]50		

ガキ

不確定名　小さな人影
後続モンスター　グール

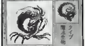


タイプ 不死

HP 6-40	AP 20	AC 3
EXP 4070	出現数 2-8	出現階 5
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]30		

かまいたち

不確定名　はやて
後続モンスター　ジンニヤー

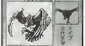


タイプ 魔法生物

HP 12-44	AP 18	AC 0
EXP 7220	出現数 3	出現階 7,9,10
特殊攻撃 P[illegible]		
防御能力 [illegible]30[illegible]40		

ガルーダ

不確定名　鳥
後続モンスター　トーチャラー

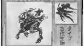


タイプ 古代生物

HP 4-56	AP 21	AC 1
EXP 2390	出現数 1-3	出現階 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]1		

ガンダルヴァ

不確定名　躍る人影
後続モンスター　ガルーダ

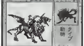


タイプ 古代生物

HP 11-88	AP 21	AC 3
EXP 4520	出現数 1-4	出現階 6,7
特殊攻撃 M4P5[illegible]		
防御能力 [illegible]40[illegible]50		

キメラ

不確定名　奇妙な動物
後続モンスター　コカトリス

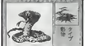


タイプ 動物

HP 32-80	AP 48	AC 4
EXP 4580	出現数 2-3	出現階 5,6
特殊攻撃		
防御能力		

キングコブラ

不確定名　這いずるもの
後続モンスター　ヒューメンセンチピード

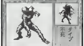


タイプ 動物

HP 16-24	AP 10	AC 8
EXP 1800	出現数 3-5	出現階 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

グール

不確定名　やつれた姿
後続モンスター　ロッティングコープス

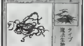


タイプ 不死

HP 5-14	AP 12	AC 8
EXP 1500	出現数 2-5	出現階 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]20[illegible]10		

クリーピングバイン

不確定名　這いずるもの
後続モンスター　なし

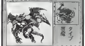


タイプ 魔法生物

HP 1	AP 2	AC 10
EXP 150	出現数 4-8	出現階 1
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]5[illegible]5		

グレーターデーモン

不確定名　悪魔
後続モンスター　レッサーデーモン

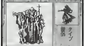


タイプ 悪魔

HP 62-110	AP 124	AC -4
EXP 41730	出現数 2-4	出現階 10,[illegible]
特殊攻撃 M6[illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]05[illegible]		

クレリック

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　フュー

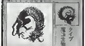


タイプ 僧侶

HP 7-37	AP 14	AC 8
EXP 1420	出現数 3-7	出現階 2,3
特殊攻撃 P3		
防御能力		

ケイオス

不確定名　異形の生物
後続モンスター　シアンヌィ

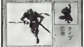


タイプ 魔法生物

HP 26-132	AP 26	AC 8
EXP 5020	出現数 2-4	出現階 6,7
特殊攻撃 P5[illegible]		
防御能力 [illegible]20[illegible]20[illegible]1		

ゲニン

不確定名　うずくまる人影
後続モンスター　ゲニン

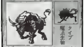


タイプ　忍者

HP 4−10	AP 10	AC 7
EXP 700	出現数 2−5	出現階 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

ゴーゴン

不確定名　奇妙な動物
後続モンスター　キメラ

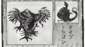


タイプ　魔法生物

HP 8−64	AP 24	AC 2
EXP 5430	出現数 1	出現階 5 6 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]10		

コールドドラゴン

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　フロストジャイアント

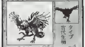


タイプ　ドラゴン

HP 57−171	AP 30	AC −1
EXP 35240	出現数 1−2	出現階 [illegible]
特殊攻撃 M5[illegible]		
防御能力 [illegible]40[illegible]30		

コカトリス

不確定名　鳥
後続モンスター　バジリスク

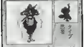


タイプ　古代生物

HP 10−35	AP 10	AC 8
EXP 2500	出現数 1−2	出現階 4.5
特殊攻撃 石		
防御能力		

ザ・ハイマスター

不確定名　おぼろな姿
後続モンスター　ハイニンジャ

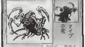


タイプ　忍者

HP 74−180	AP 108	AC −8
EXP 101230	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]80		

サイデル

不確定名　骨髏
後続モンスター　リッチ

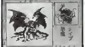


タイプ　不死

HP 78−132	AP 32	AC −2
EXP 23210	出現数 1−2	出現階 11 [illegible]
特殊攻撃 M5[illegible]		
防御能力 [illegible]55[illegible]50		

サッキュバス

不確定名　翼を持つ女
後続モンスター　ソウルトラッパー

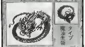


タイプ　悪魔

HP 4−30	AP 56	AC −2
EXP 7200	出現数 1−4	出現階 8
特殊攻撃 M5L1[illegible]		
防御能力 [illegible]30[illegible]30		

サファイアドラゴン

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　アースドラゴン

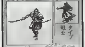


タイプ　魔法生物

HP 200−280	AP 180	AC −8
EXP 40570	出現数 1	出現階 11
特殊攻撃 M1[illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]90[illegible]		

サムライ

不確定名　着物姿の男
後続モンスター　ソーサラー

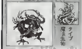


タイプ　戦士

HP 14−56	AP 28	AC 4
EXP 3810	出現数 3−5	出現階 4 5
特殊攻撃 M2		
防御能力		

サラマンダー

不確定名　炎
後続モンスター　バジリスク

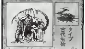


タイプ　魔法生物

HP 8−32	AP 18	AC 8
EXP 3100	出現数 3−4	出現階 4.8
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]20[illegible]		

サンドクラッド

不確定名　這いずるもの
後続モンスター　ジャイアントスコーピオン

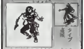


タイプ　古代生物

HP 30−140	AP 34	AC 2
EXP 14160	出現数 2−4	出現階 4
特殊攻撃 P3[illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]100[illegible]30		

シーフ

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　ローグ

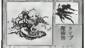


タイプ　盗賊

HP 4−16	AP 8	AC 8
EXP 850	出現数 3−7	出現階 2
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]		

シアンヌィ

不確定名　着物を着た女
後続モンスター　カンダルヴァ

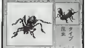


タイプ　[illegible]

HP 26−52	AP 16	AC 4
EXP 4330	出現数 2−4	出現階 5, 6, 7
特殊攻撃 M5P5		
防御能力 [illegible]20[illegible]15[illegible]		

ジャイアントアント

不確定名　昆虫
後続モンスター　なし

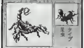


タイプ　昆虫

HP 2−8	AP 4	AC 0
EXP 180	出現数 1−6	出現階 1
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]		

ジャイアントスコーピオン

不確定名　昆虫
後続モンスター　ヒュージセンティピート

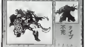


タイプ　昆虫

HP 8−48	AP 12	AC 0
EXP 4600	出現数 2−8	出現階 5
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

ジャイアントゾンビ(ファイアー)

不確定名　巨人
後続モンスター　ダークプリースト

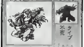


タイプ　不死

HP 90−180	AP 114	AC 3
EXP 6230	出現数 2−4	出現階 8, 9
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]20		

ジャイアントゾンビ(フロスト)

不確定名　巨人
後続モンスター　ハイプリースト

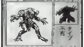


タイプ　不死

HP 90−180	AP 100	AC 3
EXP 8870	出現数 2−3	出現階 8, 9, 10
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]20		

ジャイアントゾンビ(ポイゾン)

不確定名　巨人
後続モンスター　エクスキューショナー

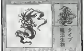


タイプ　不死

HP 71	AP 80	AC 3
EXP 7260	出現数 1−4	出現階 8
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]85[illegible]		

ジンニヤー

不確定名　おぼろな姿
後続モンスター　カルーダ



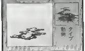
タイプ　魔法生物

HP 5~30	AP 24	AC 4
EXP 3290	出現数 2~5	出現階 4

特殊攻撃 M3P4
防御能力 呪睡20魔30

スティンクスライム

不確定名　這いずるもの
後続モンスター　なし



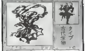
タイプ　動物

HP 1~2	AP 2	AC 12
EXP 130	出現数 2~3	出現階 1

特殊攻撃
防御能力

ストーム

不確定名　あらぶる姿
後続モンスター　ラセツ



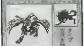
タイプ　古代生物

HP 110~150	AP 84	AC −3
EXP 77770	出現数 1	出現階 [illegible]

特殊攻撃 [illegible]
防御能力 [illegible]60

スフィンクス

不確定名　奇妙な動物
後続モンスター　チャーマー



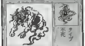
タイプ　古代生物

HP 3~30	AP 24	AC 5
EXP 1150	出現数 1~5	出現階 2,3

特殊攻撃 M3
防御能力 [illegible]魔15

スプリガン

不確定名　巨人
後続モンスター　ウィルオーウィスプ



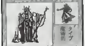
タイプ　不死

HP 52~96	AP 90	AC 2
EXP 15370	出現数 1	出現階 6,9,10

特殊攻撃 [illegible]
防御能力 [illegible]魔50睡50

ソーサラー

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　モンク



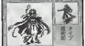
タイプ　魔術師

HP 5~20	AP 7	AC 0
EXP 1200	出現数 1~5	出現階 2,3

特殊攻撃 M3
防御能力

ソーサリス

不確定名　ローブを着た女
後続モンスター　スフィンクス



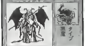
タイプ　魔術師

HP 7~28	AP 10	AC 6
EXP 3470	出現数 2~6	出現階 5

特殊攻撃 M4
防御能力

ソウルトラッパー

不確定名　悪魔
後続モンスター　ウィッチ



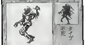
タイプ　悪魔

HP 30~42	AP 8	AC 0
EXP 7000	出現数 1~3	出現階 4

特殊攻撃 M5L1[illegible]
防御能力 [illegible]魔40睡30[illegible]

ゾンビ

不確定名　不気味な生き物
後続モンスター　アンデッドウォリアー



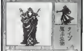
タイプ　不死

HP 2~10	AP 12	AC 8
EXP 650	出現数 1~5	出現階 2

特殊攻撃 [illegible]
防御能力

ダークプリースト

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　ライフスティーラー



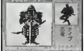
タイプ　魔法生物

HP 22~[illegible]	AP 20	AC 3
EXP 5670	出現数 2~8	出現階 5,6,7

特殊攻撃 P3
防御能力 魔10睡10

タタール

不確定名　鎧を着た男
後続モンスター　アサシン



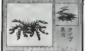
タイプ　忍者

HP 16~104	AP 72	AC −1
EXP 8430	出現数 2~4	出現階 9,10

特殊攻撃 [illegible]
防御能力 [illegible]30[illegible]30[illegible]3

タランチュラ

不確定名　昆虫
後続モンスター　ヨギ



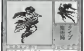
タイプ　昆虫

HP 4~24	AP 8	AC 5
EXP 300	出現数 1~6	出現階 2,3

特殊攻撃 [illegible]
防御能力 [illegible]

チャーマー

不確定名　踊る人影
後続モンスター　チャーマー



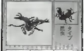
タイプ　魔術師

HP 3~10	AP 2	AC 8
EXP 700	出現数 3~6	出現階 2

特殊攻撃 M2
防御能力 [illegible]

ツインホーンドビートル

不確定名　昆虫
後続モンスター　ビショップ



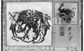
タイプ　昆虫

HP 24~54	AP 48	AC 2
EXP 3630	出現数 1~2	出現階 2,3

特殊攻撃
防御能力 [illegible]

ディスペラント

不確定名　恐怖を呼び起こすもの
後続モンスター　グレーターデーモン



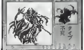
タイプ　悪魔

HP 225~700	AP 292	AC −13
EXP 312580	出現数 1	出現階 異界

特殊攻撃 M7L1[illegible]
防御能力 [illegible]90[illegible]10

デス

不確定名　骸骨
後続モンスター　サイデル



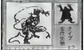
タイプ　不死

HP 200~405	AP 242	AC −13
EXP 754680	出現数 1	出現階 異界

特殊攻撃 P9L[illegible]
防御能力 [illegible]75[illegible]95[illegible]10

デリュージャン

不確定名　巨大なけもの
後続モンスター　ケイオス



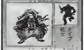
タイプ　古代生物

HP 275~300	AP 136	AC 2
EXP 49440	出現数 1	出現階 異界

特殊攻撃 P5[illegible]
防御能力 [illegible]10[illegible]100[illegible]30

トーチャラー

不確定名　小さな人影
後続モンスター　トーチャラー



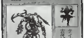
タイプ　戦士

HP 2~11	AP 6	AC 8
EXP 610	出現数 3~5	出現階 1~2

特殊攻撃 [illegible]
防御能力

トライアス

不確定名　あらぶる炎
後続モンスター　ライトニング

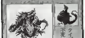


タイプ　古代生物

HP 231~815	AP 230	AC −14
EXP 372210	出現数 1	出現期 [illegible]
特殊攻撃 M5P7[illegible]		
防御能力 [illegible]95[illegible]20		

ドラゴンゾンビ(アース)

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　ジャイアントゾンビ(ポイゾン)

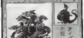


タイプ　不死

HP 46~130	AP 100	AC −2
EXP 20350	出現数 1~2	出現期 11,[illegible]
特殊攻撃 L.1[illegible]		
防御能力 [illegible]45[illegible]45		

ドラゴンゾンビ(オロチ)

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　ハイウィザード

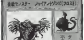


タイプ　不死

HP 112~1[illegible]	AP 210	AC −1
EXP 24120	出現数 1	出現期 10,11
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]35[illegible]50		

ドラゴンゾンビ(コールド)

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　ジャイアントゾンビ(フロスト)

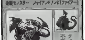


タイプ　不死

HP 57~170	AP 60	AC −1
EXP 28640	出現数 1~2	出現期 11,[illegible]
特殊攻撃 M5[illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]40		

ドラゴンゾンビ(フレイム)

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　ジャイアントゾンビ(ファイアー)

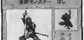


タイプ　不死

HP [illegible]~150	AP 100	AC 0
EXP 27430	出現数 1~2	出現期 11,[illegible]
特殊攻撃 M5[illegible]		
防御能力 [illegible]30		

ニンジャ

不確定名　うずくまる人影
後続モンスター　なし

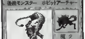


タイプ　忍者

HP 11~47	AP 22	AC 5
EXP 2140	出現数 2~8	出現期 3
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

ヌエ

不確定名　奇妙な動物
後続モンスター　ホビットアーチャー

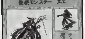


タイプ　魔法生物

HP 55~100	AP 32	AC 3
EXP 4000	出現数 1~2	出現期 6, 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]30[illegible]40[illegible]1		

ハイウィザード

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　ヌエ

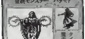


タイプ　魔術師

HP 12~46	AP 11	AC 8
EXP 3560	出現数 1	出現期 8,9,10
特殊攻撃 M10		
防御能力		

ハイソーサリス

不確定名　ローブを着た女
後続モンスター　ハタモト

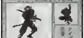


タイプ　魔術師

HP 45~80	AP 12	AC 6
EXP 7060	出現数 1~4	出現期 10,11
特殊攻撃 M7		
防御能力 [illegible]		

ハイニンジャ

不確定名　うずくまる人影
後続モンスター　マスターニンジャ

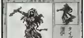


タイプ　忍者

HP 42~94	AP 40	AC −3
EXP 10730	出現数 1~3	出現期 10
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]25[illegible]45[illegible]4		

ハイプリーステス

不確定名　ローブを着た女
後続モンスター　バラモン

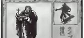


タイプ　僧侶

HP 42~70	AP 22	AC 3
EXP 8230	出現数 2~8	出現期 10
特殊攻撃 P7		
防御能力 36		

ハイプリースト

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　ガーゴイル

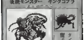


タイプ　僧侶

HP 30~50	AP 12	AC 2
EXP 4210	出現数 1	出現期 5, 7
特殊攻撃 P6		
防御能力		

バジリスク

不確定名　奇妙な動物
後続モンスター　キングコブラ

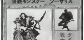


タイプ　魔法生物

HP 4~32	AP 2	AC 0
EXP 3230	出現数 1~5	出現期 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]		

ハタモト

不確定名　着物姿の男
後続モンスター　ソーサリス

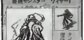


タイプ　戦士

HP 34~54	AP 24	AC 2
EXP 4310	出現数 1~3	出現期 6,7
特殊攻撃 M4[illegible]		
防御能力		

バラモン

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　ウィザード

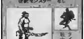


タイプ　僧侶

HP 36~104	AP 20	AC 5
EXP 7110	出現数 1~4	出現期 10
特殊攻撃 M4P8		
防御能力 [illegible]10[illegible]10		

バンディット

不確定名　剣士
後続モンスター　なし

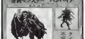


タイプ　戦士

HP 5~8	AP 12	AC 8
EXP 270	出現数 3~8	出現期 1
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]		

バンパイア

不確定名　やつれた姿
後続モンスター　バンパイア

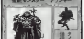


タイプ　不死

HP 28~40	AP 14	AC 0
EXP 7980	出現数 1~2	出現期 6,7
特殊攻撃 M4L.1[illegible]		
防御能力 [illegible]35[illegible]45[illegible]1		

ビショップ

不確定名　鎧を着た男
後続モンスター　アンシャー

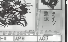


タイプ　僧侶

HP 4~32	AP 10	AC 7
EXP 1090	出現数 2~6	出現期 2,3
特殊攻撃 M2P2		
防御能力		

ヒュージセンティピード

不確定名　昆虫
後続モンスター　ヒュージセンティピード

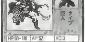


タイプ 昆虫

HP 4-[illegible]	AP [illegible]	AC 7
EXP 1020	出現数 3~5	出現階 4
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力		

ファイアージャイアント

不確定名　巨人
後続モンスター　サラマンダー

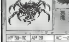


タイプ 巨人

HP 50-100	AP 57	AC 3
EXP 5500	出現数 2~4	出現階 6, [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]20		

フェイトスピナー

不確定名　悪魔
後続モンスター　サッキュバス

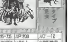


タイプ 悪魔

HP 50-[illegible]	AP 20	AC −2
EXP 10530	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 MG[illegible]		
防御能力 [illegible]45[illegible]55[illegible]3		

フライプリミアー

不確定名　巨大な蠅
後続モンスター　フェートスピナー

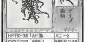


タイプ 昆虫

HP 225-735	AP 200	AC −12
EXP [illegible]	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 M9PIL 2[illegible]		
防御能力 [illegible]15[illegible]10[illegible]		

フラック

不確定名　踊る人影
後続モンスター　マーフィーズゴースト

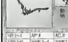


タイプ 動物

HP 180-300	AP 35	AC −3
EXP 20700	出現数 1	出現階 10, 11, [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]		

ブラディーバット

不確定名　翼のあるもの
後続モンスター　なし

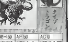


タイプ 動物

HP 1~4	AP 4	AC [illegible]
EXP 140	出現数 3~[illegible]	出現階 1
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]		

フレイムドラゴン

不確定名　ドラゴン
後続モンスター　ファイアージャイアント

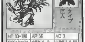


タイプ ドラゴン

HP 48-150	AP 50	AC 0
EXP [illegible]	出現数 1~2	出現階 10, 11, [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]20		

フロストジャイアント

不確定名　巨人
後続モンスター　イエティ

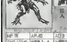


タイプ 巨人

HP [illegible]-180	AP 56	AC 3
EXP 13370	出現数 2~3	出現階 8, 9, 10
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]50[illegible]20		

ポイゾンジャイアント

不確定名　巨人
後続モンスター　ツインホーンドビートル

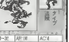


タイプ 巨人

HP [illegible]	AP 40	AC 3
EXP 13740	出現数 1~4	出現階 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]95[illegible]90		

ホビットアーチャー

不確定名　小さな人影
後続モンスター　シーフ

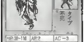


タイプ 盗賊

HP [illegible]~32	AP [illegible]	AC 4
EXP 2120	出現数 [illegible]	出現階 2, 3
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]10[illegible]10[illegible]		

マーフィーズゴースト

不確定名　正体不明の存在
後続モンスター　マーフィーズゴースト

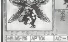


タイプ 不死

HP 30-110	AP 2	AC −3
EXP 4450	出現数 1	出現階 [illegible], 6, 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]40[illegible]40[illegible]1		

マイルフィック

不確定名　悪魔
後続モンスター　エアージャイアント

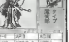


タイプ 不死

HP 145-295	AP 104	AC −12
EXP [illegible]	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 MSL 3[illegible]		
防御能力 [illegible]95[illegible]95[illegible]		

マジシャン

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　なし

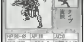


タイプ 魔術師

HP 2~[illegible]	AP 3	AC 10
EXP 420	出現数 2~3	出現階 1
特殊攻撃 M1		
防御能力		

マスターシーフ

不確定名　鎧を着た男
後続モンスター　マンティコア

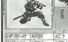


タイプ 盗賊

HP 2[illegible]~62	AP 1[illegible]	AC 0
EXP 4520	出現数 3~5	出現階 [illegible], 10
特殊攻撃 M3		
防御能力 [illegible]10[illegible]10[illegible]		

マスターニンジャ

不確定名　うずくまる人影
後続モンスター　ニンジャ

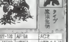


タイプ 忍者

HP 22~42	AP 2[illegible]	AC 2
EXP [illegible]	出現数 2	出現階 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]20[illegible]30		

マッドゴーレム

不確定名　巨人
後続モンスター　マッドゴーレム

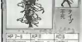


タイプ 魔法生物

HP 12[illegible]-170	AP [illegible]	AC 2
EXP 15130	出現数 1	出現階 8, 9, 10
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]70[illegible]70		

マミー

不確定名　やつれた姿
後続モンスター　マミー

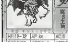


タイプ 不死

HP 7~9	AP [illegible]	AC 5
EXP 2360	出現数 1~[illegible]	出現階 4
特殊攻撃 L1[illegible]		
防御能力 [illegible]		

マンティコア

不確定名　奇妙な動物
後続モンスター　ゴーゴン

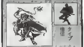


タイプ 魔法生物

HP 12~72	AP 44	AC 0
EXP 5020	出現数 2~6	出現階 7
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 [illegible]30[illegible]30[illegible]5		

モンク

不確定名　鎧を着た男
後続モンスター　ケニン

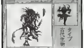


タイプ　僧侶

HP 5−17	AP 11	AC 7
EXP 720	出現数 2−6	出現階 2
特殊攻撃 P2		
防御能力 睡10		

ヤシャ

不確定名　あらぶる姿
後続モンスター　ガキ

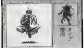


タイプ　古代生物

HP 11−80	AP 36	AC 2
EXP 6120	出現数 2−5	出現階 10,11
特殊攻撃 P4(麻)		
防御能力 (冷)魔40睡50		

ヨギ

不確定名　やつれた姿
後続モンスター　バンディット

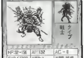


タイプ　僧侶

HP 6−16	AP 16	AC 5
EXP 400	出現数 2−5	出現階 1
特殊攻撃 P2(石)		
防御能力 [illegible]		

ラーフィングスラスター

不確定名　鎧を着た男
後続モンスター　クタール

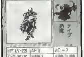


タイプ　戦士

HP 32−156	AP 132	AC −8
EXP 57760	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 36(致)		
防御能力 (火)(冷)(毒)魔60睡100回10		

ライカーガス

不確定名　骸骨
後続モンスター　グレーターデーモン

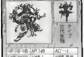


タイプ　悪魔

HP 177−220	AP 8	AC −7
EXP 70170	出現数 1	出現階 11,[illegible]
特殊攻撃 M7L2(致)(石)(死)		
防御能力 (火)(冷)(毒)(石)(死)魔60睡65回5		

ライトニング

不確定名　あらぶる姿
後続モンスター　ストーム

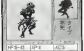


タイプ　古代生物

HP 110−140	AP 140	AC −1
EXP 79650	出現数 1	出現階 [illegible]
特殊攻撃 [illegible]		
防御能力 (火)(冷)魔40		

ライフスティーラー

不確定名　やつれた姿
後続モンスター　ゾンビ

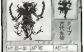


タイプ　不死

HP 8−43	AP 4	AC 3
EXP 4150	出現数 1−3	出現階 8
特殊攻撃 M3P4L2		
防御能力 魔30睡30		

ラセツ

不確定名　あらぶる姿
後続モンスター　ヤシャ

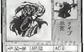


タイプ　古代生物

HP 63−100	AP 10	AC −2
EXP 12420	出現数 2	出現階 [illegible]
特殊攻撃 P5(麻)(石)		
防御能力 (冷)(毒)(石)魔50睡70		

リッチ

不確定名　やつれた姿
後続モンスター　バンパイア

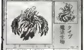


タイプ　不死

HP 50−66	AP 10	AC 0
EXP 8800	出現数 1	出現階 6,7
特殊攻撃 M6(麻)		
防御能力 (冷)(毒)(石)魔100睡100		

ルビーフェニックス

不確定名　炎
後続モンスター　フレイムドラゴン

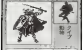


タイプ　魔法生物

HP 200−300	AP 108	AC −7
EXP 34300	出現数 1	出現階 11
特殊攻撃 30(炎)		
防御能力 (火)(冷)(毒)(死)魔75睡50回10		

レイバーロード

不確定名　鎧を着たけもの
後続モンスター　ハイプリーステス

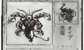


タイプ　動物

HP 130−190	AP 90	AC −4
EXP 20610	出現数 1	出現階 11,最深
特殊攻撃 M6P8		
防御能力 (火)(冷)(毒)(死)魔10睡40回2		

レッサーデーモン

不確定名　悪魔
後続モンスター　ガーゴイル

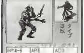


タイプ　悪魔

HP 20−80	AP 38	AC 2
EXP 5070	出現数 2−4	出現階 3,5,11
特殊攻撃 M4(呼)		
防御能力 魔50睡90		

ローグ

不確定名　ローブを着た男
後続モンスター　なし

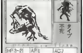


タイプ　盗賊

HP 4−6	AP 6	AC 0
EXP 100	出現数 2−4	出現階 1
特殊攻撃		
防御能力 [illegible]		

ロッティングコープス

不確定名　不気味な生き物
後続モンスター　ロッティングコープス

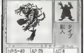


タイプ　不死

HP 3−21	AP 8	AC 7
EXP 1080	出現数 2−5	出現階 3,4
特殊攻撃 (麻)		
防御能力 (冷)魔10睡5		

ワータイガー

不確定名　けだもの
後続モンスター　ワータイガー

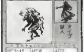


タイプ　獣人

HP 5−40	AP 28	AC 4
EXP 3050	出現数 1−8	出現階 4,5
特殊攻撃 (麻)		
防御能力 (冷)回1		

ワーバッファロー

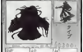
不確定名　けだもの
後続モンスター　なし



タイプ　獣人

HP 9−15	AP 12	AC 7
EXP 330	出現数 2−4	出現階 1
特殊攻撃		
防御能力 回1		

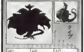
不確定名　ローブを着た男
後続モンスター



タイプ

HP	AP	AC
EXP	出現数 1	出現階
特殊攻撃		
防御能力		

不確定名　ドラゴン
後続モンスター



タイプ

HP	AP	AC
EXP	出現数 1	出現階
特殊攻撃		
防御能力		

テクニカル・アドバイス

~TECHNICAL ADVICE~

迷宮探索を仮想体験と捉えるなら、起こり得るすべてを受け入れなければならない。そのほうが楽しいはずだが、辛ければテクニックを使うも一興。

◆厳しいけどデメリットばかりではないマニアセーブ

外伝IIから新たに加わったマニアセーブ機能。一言で言えば"迷宮内ではセーブできない"ということだ。仮に大量の経験値を稼ぎ、村正などの稀少なアイテムを入手したとしても地上に戻るまでは一切のデータが記録されず、もし帰還直前にエナジードレインなどを受けてリセットをすればその回の探索はすべてなかったこと——つまり迷宮に降りた時点まで引き戻されてしまう。リセットを封じ、ビクビクしながら街に逃げ帰るスリルを取り戻すためにこのモードは生まれた。

もちろんマニアセーブを切ることもできる。そうすれば前作同様迷宮で冒険を中断することも可能だし、戦闘が終了すると自動的にS－RAMセーブされるようになる。リセットしても直前の状態から冒険が再開される訳である。ただし一度切ってしまうと、全キャラクターを消してS－RAMをクリアーしない限りマニアセーブには戻せない。

リセット技が使えないという点で、エナジードレインやキャラクターのロストが存在するウィザードリィのプレーはかなり厳しくなる。一歩一歩空白を埋めていったマップを、リセット一発でまた踏み直す羽目にも陥る。スリルなどいらないというプレーヤーには不向きである。

しかし、じつはこのマニアセーブにも利点がある。迷宮では絶対にセーブされない——これを逆手に取れば、マニアセーブならではのテクニックが生まれるのだ。

カドルトでの蘇生に失敗してロストしても、リセットすればやり直しがきく。一定の確率で破損するアイテムのスペシャルパワーなら、壊れなかった時は城に戻ってセーブし、破損した時はリセットすれば良い。強制的に記録されたオートセーブ時には不可能だったテクニックである。

しかし、これらもまたダークサイドの裏技である。確率と戦っている暇があったら一回でも多く迷宮に潜ったほうが良い。キャラクターを分身とみなすなら、こうした技は自らをおとしめる行為に他ならないのだから。

●特性値が上昇するSPなら100パーセント破損しない限り何度も使える。あまりにダークだ。

◆冒険者の宿——転職のための特性値攻防戦

マニアセーブであろうとなかろうと、アルマールではデータは自動的にセーブされていく。しかし冒険者の宿でレベルアップした際、宿から一歩出ない限りはS－RAM内のキャラクターデータはまだ経験値を満たしたレベルアップ前の段階である。つまりこの時点でリセットすれば、もう一度レベルアップをやり直すことができる。

●特性値が下がればいちいちリセットする手もある。しかし転職が絡まない場合も、では神経質過ぎる。

そのキャラクターがレベル13を越えた善の戦士だったとしよう。あと運が1ポイントあればロードに転職できるのに、レベルアップ時に逆に運が下がってしまった。となると転職するには最低でももう2レベル上げなければならない。だが、ここでリセットして宿で休み直せば、今度は運が上昇してロードの特性値条件が満たせるかもしれない——。

ここでどうするかはプレーヤーの心次第である。さて、君は？

◆モンスタータイプに合わせて武装を変更する

ご存知の通り出現モンスターには属する系統がある。悪魔・不死・竜などなど……。そしてこのタイプに対し、2倍ダメージのボーナス攻撃力をもつ装備も存在する。

例えば童子切。通常ダメージ自体は村正を下回るのだが、2倍打撃を持つ古代生物系に対しては村正よりも遥かに有効である。また籠手のマンティスグローブも、ACや呪文抵抗でミスリルの鎖籠手に劣るものの昆虫系に絶大な攻撃効果を示す。

これを最下層の魔王クラスとの対戦に活かす。6種が出現する部屋は毎回ランダムだが、オートセーブモードでのリセット、あるいは逃走（眩ましのケープ使用）してもその部屋の魔王は変わらない。仮にトライアスが出現するならロードはエクスカリバー、侍は童子切に装備し直すのだ。少々面倒ではあるがかなり有利になる。

●武器を装備し直すのはかなり面倒であるが、魔王クラスはそうしたくなるほど手強いし、見返りも大きい。

●あとがき

こうしたゲームを解説する本の意義は、〝エンディングを見る手助け〟という攻略本の前提を除けば、あとは2通りあると思う。

ひとつに、事細かに設定されていながらゲームの進行上表面に出てこない設定資料の公開がある。ゲームを主人公の決定されたひとつの物語として捉えるなら、その公式設定はジャンルを問わず興味深いものとなるだろう。

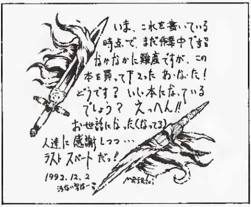
もうひとつは、ゲームをとある世界の一部——言い過ぎなら〝遊び場〟として捉えた場合に、プレーヤーの想像力を刺激できる材料を提示するという意義である。

遊び場に対するイメージはプレーヤーの数だけ存在する。そこで示される事象から想像の翼を広げ、アイテムひとつにも自分なりの解釈を抱くことができる——そうしたゲームに対しては、イマジネーションを限定する公式設定よりもむしろカタログ的な、気に入った解説をプレーヤーそれぞれのイメージの中に取り込んでもらえるものがいい。『Wizardry』はこの方法論が通用する数少ないゲームであると僕は思っている。

従って、この本に書かれている設定解説は〝公式〟などではない。あくまで僕個人の、プレーヤーの数だけある想像のひとつに過ぎないのである。イマジネーションを、決して縛らないで欲しい。

最後にこの場を借り、表紙を始めアイテムイラストに美しいCGを駆使してくれた高橋政輝氏、モンスターイラスト彩色の許可と迷宮解説イラスト依頼に快諾下さった池上明子氏に心から御礼申し上げる。

ベニー松山


いま、これを書いている
時点で、まだ作業中ですョ
なかなかに難産ですが、この
本を買って下さった あ・な・た！
どうです？ いい本になっている
でしょう？ えっへん!!
お世話になった(なってる)
人達に感謝しつつ…
ラスト スパート だっ！
1992. 12. 2

高橋政輝

Give Play to your IMAGINATION!

■ご質問に関するお願い：本書に関するご質問は電話では受け付けておりません。往復はがきにご質問なさりたいことを具体的にお書きになって、右の住所にお送りください。

〒107—24　東京都港区南青山6—11—1スリーエフ南青山ビル
(株) アスキー　第四書籍編集部
ウィザードリィ外伝IIイマジネーションズガイドブック質問係

ASCII MOOK
ウィザードリィ・外伝II
イマジネーションズ
ガイドブック

監修●ベニー松山
編集●STUDIO　BENT　STUFF
第四書籍編集部（担当：多田卓司）03(3796)1905（編集部直通）
表紙イラスト/本文イラスト●高橋政輝
モンスターイラスト/本文イラスト●池上明子
モンスターイラスト彩色●吉田大介
レイアウト●萩原栄一/石丸千賀子（バナナグローブスタジオ）
制作協力●古川日出男/高島ヒロキ/八百木勲/古川誠之

© 1992, 1993 Sir-tech Software,Inc. All rights reserved.
Wizardry is a registed trademark of Sir-tech Software,Inc.
© 1992, 1993 ASCII CORPORATION

1030184

ゲームボーイは任天堂の商標です。